Tutte le novità del mondo Pokémon

GAME BOY Mania

GAME BOY COLOR · GAME BOY ADVANCE



Harry Potter

Speciale

Tutto quello che c'è da sapere sul maghetto più famoso del mondo!

Final Fight One

Un mito del passato torna su Game Boy Advance!

Doom

Il primo sparatutto 3D per Advance!

ORACLE OF SEASONS

La prima parte della nostra completissima guida

IN PIÙ: Back Track, Advance Wars, Earthworm Jim, Ready 2 Rumble Boxing Round 2, Ghosts 'n' Goblins e una tonnellata di codici per i vostri giochi preferiti!

NUMERO 14 - 2002
€ 3,05 L. 5900
PlayPress PUBLISHING
9 771129 466008 20014

GAME BOY MANIA N. 14
Mensile Anno 2002
Registrazione presso il Tribunale di Roma con il N. 461/93 del 21/10/93
ISSN 1129-4663

Editore
Play Press Publishing srl

Direttore Responsabile
Alessandro Ferri

Direttore Editoriale
Carlo Chericoni

Direttore di Produzione
Simona Ferri

Ufficio Produzione
Rosanna Di Francesco

Marketing e Ufficio Stampa
Luca Carta, Michela Sepe

Segreteria
Giuseppina Settembre, Costanza Barbantini, Ilaria Petraccone

Editor
Francesca Noto

Redazione
Gianluca Minari, Maurizio Di Stefano, Marco Accordi Rickards, Daniele Cucchiarelli

Proof Reader
Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Daria Salvini

Art Director
Giorgio Meo

Ufficio Grafico
Stefano Caldari, Chiara Carocci, Valentina Ferrarese, Sabrina Nofroni, Ross Andrews

Pubblicità
Play Press Publishing srl, Via Pallavicino 29 20145 Milano, Tel.: 02/45472867, 02/45472868, Fax: 02/45472869 E-mail: pubblicita@playpress.com

Stampa
Valprint Spa, Brugherio (MI)

Distribuzione
Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma

Play Press Publishing srl: Presidente Mario Ferri. Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Via Vitorchiano, 123, 00189 Roma, tel. 06/33221250, fax 06/33221235, E-mail: info@playpress.com.

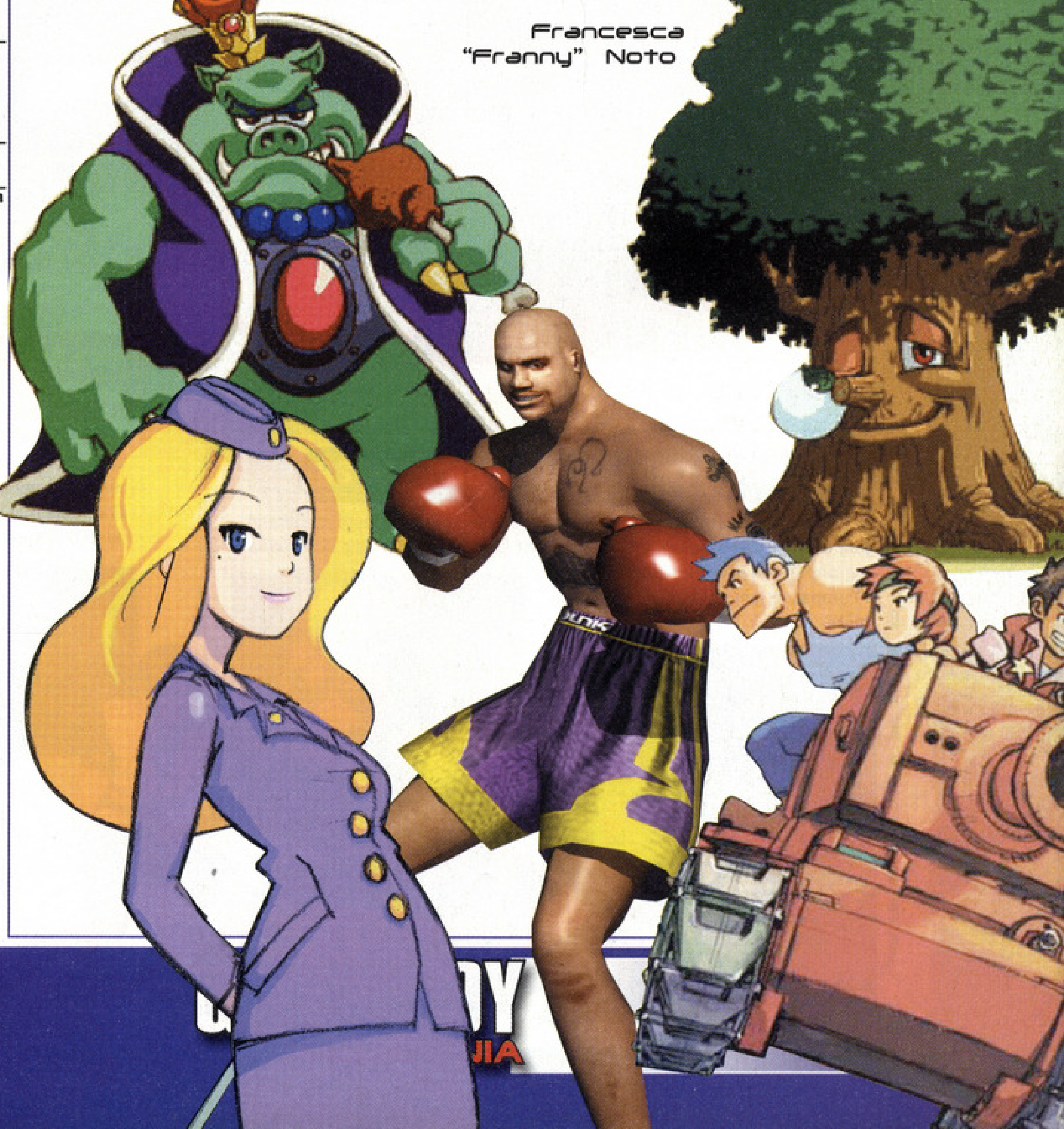
La Play Press Publishing srl pubblica anche:
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
P2 PlayStation 2 Magazine
Game Republic
DVD Review
Home Cinema
Pokémon World
Benkyo!
Play X
Windows Facile
Internet Facile
Fotografia Digitale Facile
Pagine Web Facile
Fotocamere Digitali
Pc Software
Pc Facile
Guida Software

Vinca il migliore...



In questo periodo, la guerra tra le console è più accesa che mai! Il GameCube ha ormai fatto il suo trionfale debutto in America e si prepara in pochi mesi a conquistare anche l'Europa (finalmente!), ma nel frattempo anche l'Xbox di Microsoft si è fatta avanti e vuole la sua parte di conquiste. D'altro canto, anche la Sony con la PlayStation 2 è sempre pronta a combattere... e così, tutti vogliono dire la loro e la battaglia per il primo posto infuria senza tregua. Però vi voglio rivelare una piccola verità. Mentre le grandi console lottano per ottenere la palma della migliore, noi sappiamo già che c'è un vincitore. Un piccolo vincitore che ha già battuto molti record, che ci ha già regalato dei capolavori e che continuerà a farlo nel futuro. Un vincitore che non entra in lizza con le sorelle maggiori, perché nel frattempo ha già conquistato il suo posto nella storia dei videogiochi. Di chi sto parlando? Voi che ci seguite avete già la risposta, ne sono certa. Proprio così: il vero vincitore, al di là di tutto, è il nostro Game Boy Advance! Piccolo e geniale, continua a stupirci di giorno in giorno! E per dimostrarvelo, abbiamo realizzato un altro numero della vostra rivista preferita, pieno zeppo di anteprime, recensioni e speciali! Buona lettura e, a proposito... Buon Natale!!!

Francesca "Franny" Noto



Contenuti

LA PIÙ GRANDE RIVISTA DEL GAME BOY!

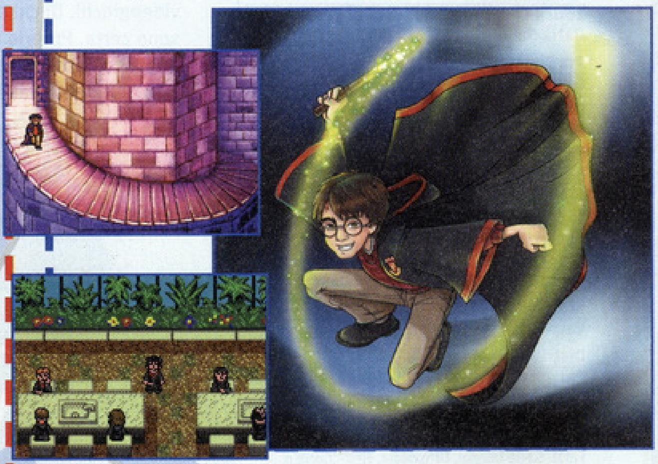
SPECIALE GIOCHI DI CARTE PAG. 10



Sono divertentissimi, tantissimi e legati a tutti i personaggi che ci piacciono di più, dai Pokémon a Harry Potter, a Dragon Ball! Di cosa stiamo parlando? Ma dei giochi di carte collezionabili, naturalmente! Se siete degli appassionati della materia o semplicemente volete saperne di più, correte a leggere il nostro divertentissimo speciale!

SPECIALE HARRY POTTER PAG. 14

Arriva Harry Potter! Il piccolo mago creato dalla fervida mente di J. K. Rowling ha fatto il suo esordio al cinema (con un successo strepitoso) e anche nel mondo dei videogiochi... venite con noi a scoprire tutti i suoi segreti!



L'ANGOLO DEL GAMECUBE PAG. 22

Ecco una nuova rubrica che ci accompagnerà sempre da questo numero in poi! Ormai il Cubo della Meraviglie è uscito anche in America e si avvicina a grandi passi per colonizzare l'Europa... è il momento di saperne di più!



DISNEY'S ATLANTIS PAG. 28 - 29

Sulla scia del nuovo lungometraggio animato Disney arrivano ben due giochi con Milo Tatch come protagonista, per accontentare sia i possessori di Game Boy Color che di Game Boy Advance. Ma saranno all'altezza delle aspettative? Ve lo diciamo noi!



FINAL FIGHT ONE PAG. 30

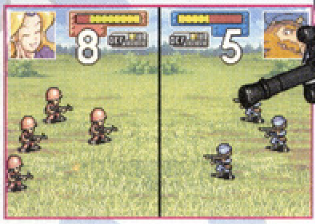
Ecco un altro storico picchiaduro a scorrimento che approda sul Game Boy Advance! Preparatevi agli scontri più esaltanti del mondo, ci sono una ragazza da salvare e tanti nemici da togliere di mezzo!



ADVANCE WARS PAG. 32



Un gioco bellissimo per il vostro Game Boy Advance, da giocare da soli o in compagnia!
Divertimento assicurato per un titolo di strategia che... vi conquisterà senza indugi!

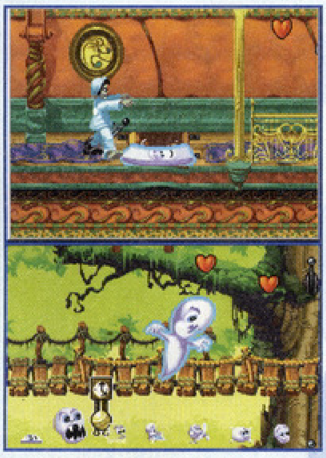


ANTEPRIME PAG. 18

Volete sapere cosa ci riserva di bello il futuro? In queste pagine conoscerete tutti i migliori giochi in arrivo per le mini console di casa Nintendo!



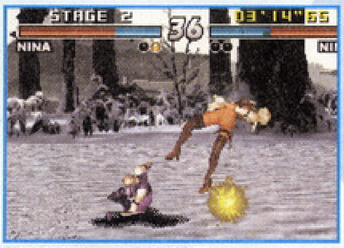
SONIC THE HEDGEHOG ADVANCE



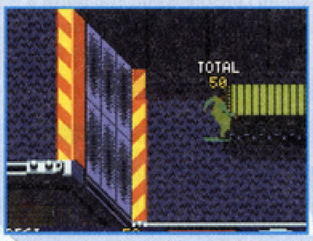
CASPER



SUPER MARIO ADVANCE 2



TEKKEN ADVANCE



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

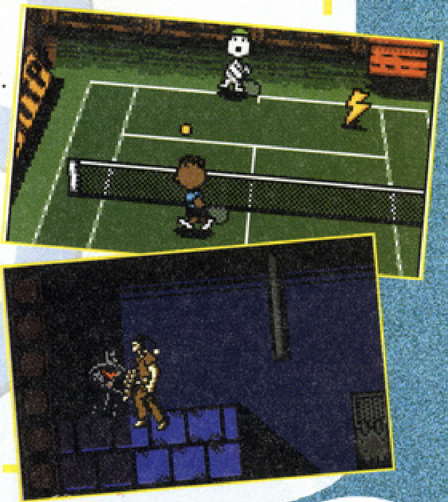
GBM MAIL PAG. 46



Se volete contattare i vostri amici di Game Boy Mania non dovete fare altro che mandare una lettera a questo indirizzo:
Game Boy Mania c/o
Play Press Publishing
Via Vitorchiano, 123
00189 Roma.

SPACCACODICI PAG. 44

Non importa quanto siate forti come videogiocatori, prima o poi capita a tutti di inchiodarsi. Ma niente paura! Da oggi non avrete più di questi problemi. Grazie alla nostra sezione Spaccacodici sarete sempre aggiornati su tutti gli ultimi codici, password, trucchi e strategie dei migliori titoli per il Game Boy Color. Se non doveste riuscire a trovare quello che cercate, scriveteci e noi soddisferemo le vostre richieste il più rapidamente possibile.



SCOOP!

LA TOP TEN DI GAME BOY MANIA



1. MARIO KART
NINTENDO
2. CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
KONAMI
3. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
ACTIVISION
4. ADVANCE WARS
NINTENDO
5. STREET FIGHTER: REVIVAL
CAPCOM
6. SUPER MARIO ADVANCE
NINTENDO
7. F-ZERO ADVANCE
NINTENDO
8. RAYMAN ADVANCE
UBI SOFT
9. FINAL FIGHT ONE
CAPCOM
10. KURU KURU KURURIN
NINTENDO

MUSICA PER LE NOSTRE ORECCHIE!





Sembra che molto presto verrà lanciato negli Stati Uniti un lettore di Mp3 (quei file molto compressi che servono per scaricare la musica da Internet e sentirla sul proprio computer) che si potrà usare sia con il Game Boy Color che con il Game Boy Advance! Insomma, si tratterebbe di un oggetto capace di farci ascoltare ore della nostra musica preferita utilizzando le nostre adorate mini-console! Inoltre, sembra che quando il lettore verrà usato con il Game Boy Advance, sarà anche possibile visualizzare opzioni speciali di vario tipo sullo schermo. Per il momento la notizia non è ancora stata confermata, ma la data di lancio dovrebbe essere in realtà molto prossima. Vi faremo sapere!

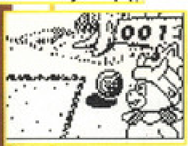
POKÉMON MINI IN OCCIDENTE

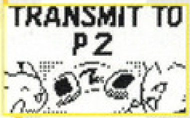












Il fantastico Pokémon Mini, di cui vi abbiamo parlato in occasione dell'ultimo speciale riguardante il futuro della Grande N, è finalmente arrivato anche in America! Per il momento lo si può trovare soltanto nel bellissimo Pokémon Center che è stato aperto a New York (controllate la nostra sezione sui Pokémon per avere maggiori notizie al riguardo!). Ma chi lo ha provato ha potuto dire che è davvero molto divertente e strabiliante! Si tratta in effetti di una minuscola console con i propri giochi, che sono molto semplici e vengono visualizzati su uno schermo a cristalli liquidi, ma ha le sue cartucce personalizzate e i titoli sono molto divertenti! Per il momento, tra i giochi disponibili c'è *Pokémon Party Mini*, che include diverse sfide. Grazie al sensore di movimento della mini console e alla sua porta a infrarossi, le partite con gli amici e il divertimento sono assicurati! E per averla non dovremo più fare per forza un viaggio in Giappone!

LA TOP TEN DI GAME BOY MANIA



1. ZELDA: ORACLE OF SEASONS; ORACLE OF AGES
NINTENDO
2. POKÉMON CRYSTAL
NINTENDO
3. POKÉMON ORO E ARGENTO
NINTENDO
4. MAT HOFFMAN'S PRO BMX
ACTIVISION
5. ALONE IN THE DARK
INFOGRAMES
6. DONKEY KONG COUNTRY
NINTENDO
7. POKÉMON PUZZLE CHALLENGE
NINTENDO
8. MARIO TENNIS
NINTENDO
9. PERFECT DARK
NINTENDO
10. POKÉMON GIALLO
NINTENDO

piacere di conoscerci!

Possiamo dire di aver messo insieme la migliore squadra di esperti del Game Boy che si sia mai vista al mondo! Questi loschi individui sono stati scelti per la loro esperienza e per la loro infinita conoscenza dell'universo Game Boy. Beh, di certo non per la loro bellezza, guardate che tipi:



CATACLISMA

Cosa speri di trovare sotto l'albero di Natale? Un pupazzo di Mario a grandezza naturale!
Gioco amato: *Final Fight One*
Gioco odiato: *Lady Sia*



LO SPACCONE

Cosa speri di trovare sotto l'albero di Natale? Il GameCube e mille giochi di Pokémon!!!
Gioco amato: *Advance Wars*
Gioco odiato: *Disney's Atlantis*

DAL GIAPPONE, UN GBA DEL COLORE DELLA NOTTE!

È appena uscito in Giappone ed è secondo noi il Game Boy Advance con il colore più fantastico di tutti! Un blu che ricorda quello delle notti d'estate (come siamo poetici!) ci sembra davvero adatto alla fantastica mini console a 32-bit di casa Nintendo! Le unità di questo colore sono state prodotte per celebrare il decimo anniversario dell'apertura dei negozi Toys' R' Us in Giappone. Temiamo perciò che sarà un po' difficile veder arrivare questo bellissimo Game Boy Advance anche in Occidente! Ma la speranza è sempre l'ultima a morire... soprattutto se frequentate i negozi specializzati in importazione dalla Terra del Sol Levante!



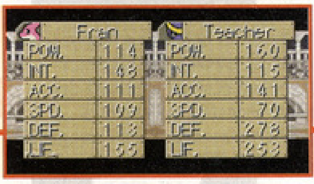
ARRIVA MONSTER RANCHER ADVANCE



Per un po', abbiamo avuto perfino i cartoni animati di questa divertente serie, ve li ricordate? In ogni caso, i fan di questo simpatico clone Tecmo dei Pokémon saranno felici di sapere che l'ultimo capitolo della serie sta per fare la sua comparsa sul Game Boy Advance! La versione americana dovrebbe essere proprio sul punto di uscire, sull'onda delle feste di Natale. Si tratta di un interessante titolo di simulazione di allevamento, in cui dovrete creare il vostro mostriciattolo, prendervi cura di lui e allenarlo per renderlo più forte che mai e riuscire a vincere così tutti i combattimenti che vi troverete ad affrontare. Andando avanti, avrete accesso a mostri più potenti e potrete combattere in tornei sempre più difficili. In più, con il cavo Link potrete giocare anche contro i vostri amici e scoprire chi ha creato il mostro più forte. Aspettatevi al più presto un'anteprima dettagliata di questo interessante titolo!







NUOVI ARRIVI PER IL GAME BOY ADVANCE!

La Blaze e la Saitek svelano finalmente le loro periferiche per il Game Boy Advance! Con il gran numero di compagnie che si stanno occupando del Game Boy Advance, c'è da scommettere che presto ci ritroveremo con l'imbarazzo della scelta ogni volta che vorremo acquistare una piccola aggiunta per il gioiellino portatile della Nintendo!
La Saitek sta per commercializzare una linea in grado di soddisfare anche il videogiocatore più esigente. Tra le periferiche disponibili in tutti i migliori negozi di videogiochi, vanno citati un nuovo carica-batterie, un adattatore per la macchina e un set da viaggio. La Blaze dal canto suo ci offre più o meno le stesse cose, più il suo fantastico Xploder (la mitica scheda per ottenere i codici dei giochi!), appositamente aggiornato per il GBA. Abbiamo testato al massimo i prodotti di entrambe le compagnie, e nel caso di prodotti molto simili abbiamo riscontrato un livello di qualità praticamente identico e comunque molto elevato per entrambe le parti, quindi potrete scegliere senza troppe preoccupazioni. La guerra delle periferiche è ufficialmente cominciata!

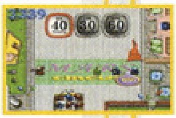


GAMEWATCH

È arrivato il momento di dare un'occhiata ai titoli più interessanti che usciranno nei prossimi mesi! Per rendervi la vita più semplice, abbiamo pensato di dividere le uscite per mese e distributore. In questo modo, se dovesse esserci qualche ritardo, saprete subito con chi dovrete prendervela...

CDVERTE
Duke Nukem Advance
GBA Febbraio
Equestriad 2001
GBC Febbraio
Z-quence
GBC Febbraio
Silkolene
GBC Febbraio
Mary King's Riding Star
GBC Febbraio
Super 1 Karting
GBC Febbraio
Chris Kamara's Street Soccer
GBC Febbraio

CTO
Z la Formica
GBC Marzo
Robin Hood
GBC Marzo



UBISOFT
Driven
GBA Gennaio
Hot Potato
GBA Gennaio
Ecks Vs Sever
GBA Gennaio
Power Puff Girls: Mojo Jojo
GBA Gennaio
Dexter's Laboratory
GBA Gennaio
Bear in the Big Blue House
GBC Gennaio





DUKE
Cosa speri di trovare sotto l'albero di Natale? Una modella vestita da Lara Croft... come dite? Ogni anno esprimo lo stesso desiderio??? Oops...
Gioco amato: *Backtrack*
Gioco odiato: *Lego Island 2*



CAPITAN FINDUS
Cosa speri di trovare sotto l'albero di Natale? Dolci a non finire, a palate, a vagonate, a... ok, mi fermo!
Gioco amato: *Earthworm Jim*
Gioco odiato: *Ready 2 Rumble Boxing*

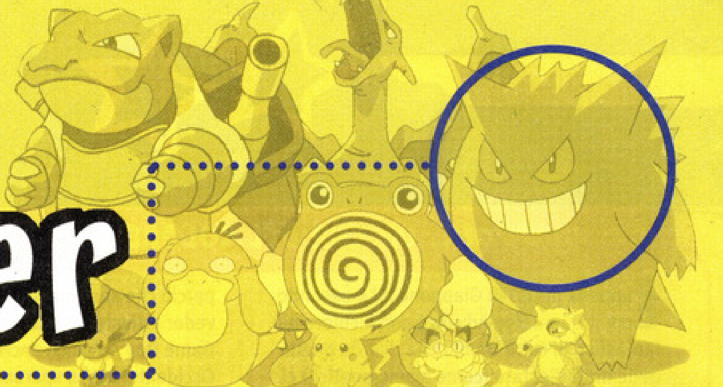


TANYA
Cosa speri di trovare sotto l'albero di Natale? Un Game Boy Advance, categoricamente rosa!!!
Gioco amato: *Doom*
Gioco odiato: *Steven Gerreard's Total Soccer*



BIRILLO
Cosa speri di trovare sotto l'albero di Natale? Un buono vacanze perenni alle Maldive!
Gioco amato: *Ghosts 'n' Goblins*
Gioco odiato: *The Land Before Time*

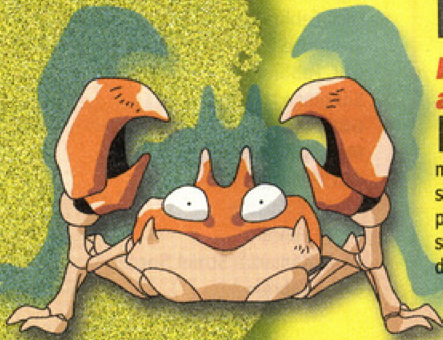
Pokémon Center



Come sempre, i nostri esperti di Pokémon hanno catturato per voi le più interessanti e gustose notizie riguardanti il motico universo dei Pocket Monster! Questa volta siamo davvero certi che sgranerete gli occhi per la sopresa: le novità sono tante e davvero straordinarie! Provare per credere!







Il Pokémon Center arriva in Occidente!

Lo abbiamo atteso sicuramente molto a lungo, ma finalmente il mitico Pokémon Center non è più soltanto in Giappone! Infatti, da poche settimane, la prima filiale dello straordinario shopping center dedicato soltanto ai prodotti dei Pokémon è stata aperta anche negli Stati Uniti, al centro di New York! Si tratta di un bellissimo negozio su due piani, pieno non soltanto di esclusivi giocattoli e gadget dei Pocket Monster, ma anche di strabilianti meraviglie tecnologiche! Tra le altre, l'Ultra Pokédex, uno schermo gigantesco con tutte le più interessanti informazioni sui mostri tascabili, pupazzi animati a grandezza naturale, un fantastico show di luci e colori e l'enorme Sfera Poké animata, che si risveglia a intervalli regolari di tempo, ogni volta con nuove sorprese! Il Pokémon Center ha le sue interessantissime esclusive, tra cui la versione occidentale del Pokémon Mini (che per il momento è disponibile soltanto lì) e un Game Boy Advance speciale, una versione dorata dedicata proprio all'inaugurazione del Pokémon Center di New York.



I colori del Pokémon Mini

Il Pokémon Mini, la nuovissima mini console Nintendo per il momento disponibile soltanto nel Pokémon Center di New York, ha già tre colori diversi tra cui scegliere! I fortunati che potranno darle un'occhiata da vicino e avere il piacere di sceglierla, potranno decidere se optare per il classico Blu Wooper (il primo che si è visto quando la console è stata presentata), oppure prendere uno degli altri due bellissimi colori, Verde Chikorita e Fucsia Smoochum. Tutti e tre sono completi di un pratico contenitore abbinato al colore del Pokémon Mini scelto. Peccato non poterli acchiappare subito! Ma intanto godetevi le nostre foto esclusive!



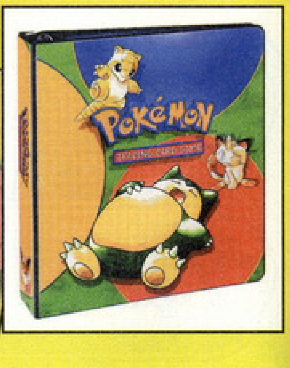
Simpatici zainetti!

Se per Natale volete farvi un regalino davvero simpatico, provate a dare un'occhiata a questi zaini! Sono capienti, pieni di utilissime tasche e resistentissimi! In più, hanno delle fantastiche raffigurazioni dei nostri Pocket Monster preferiti proprio sul davanti! Perfetti per la scuola e anche per il tempo libero, ve li invidieranno tutti gli allenatori del vostro gruppo!!!

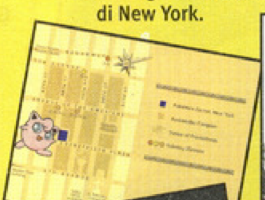


Ogni carta al suo posto!

State cercando un nuovo raccoglitore di carte collezionabili di Pokémon perché avete ormai irrimediabilmente riempito tutti quelli che avevate in casa? Oppure semplicemente volete un raccoglitore di fogli per la scuola o per i vostri migliori disegni dei Pokémon... bene, questo simpatico e coloratissimo raccoglitore fa proprio per voi, allora! Sulla copertina c'è un buffo Snorlax impegnato nel suo sport preferito... dormire! È davvero irresistibile, non trovate?







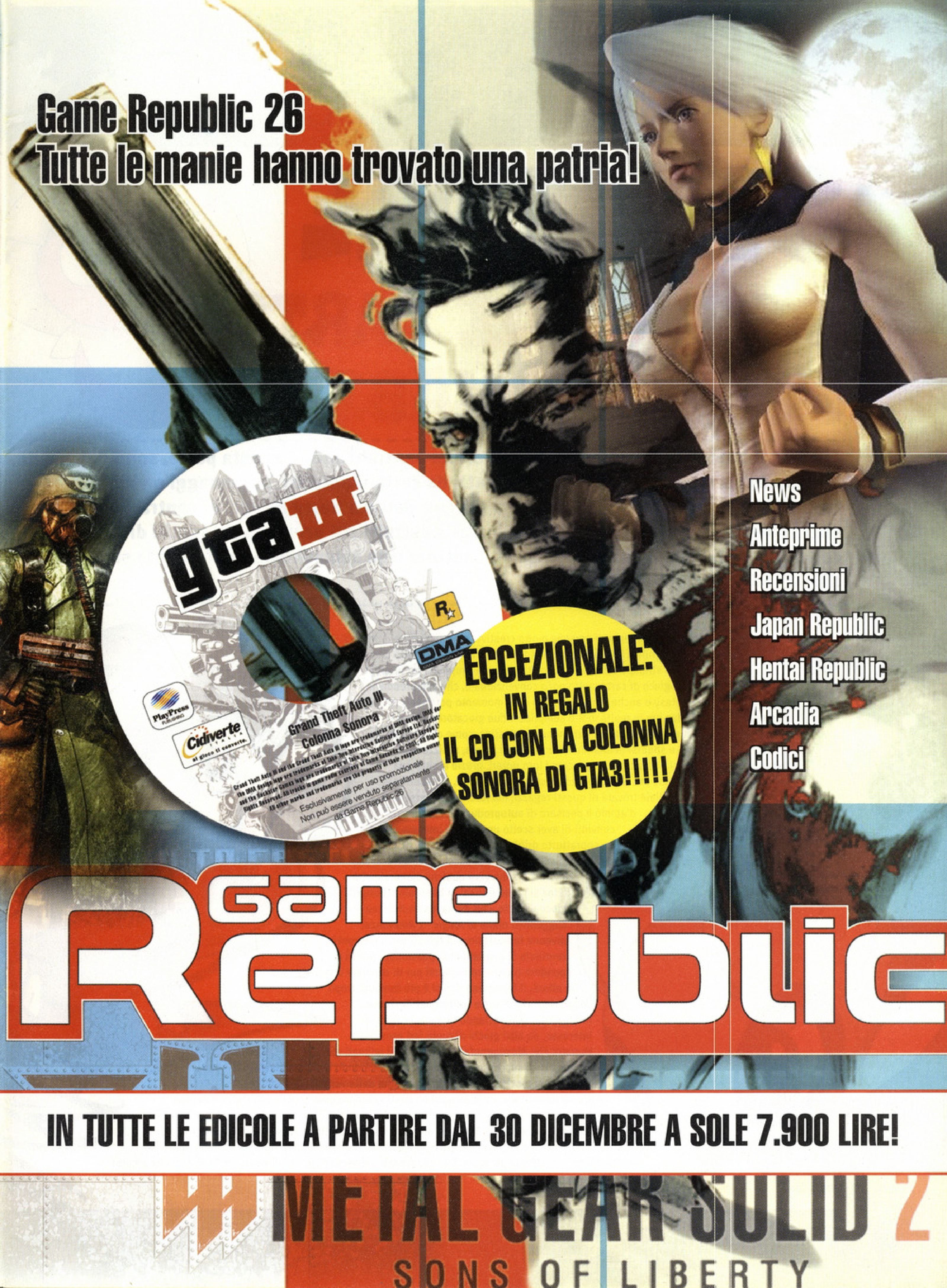











Game Republic 26
Tutte le manie hanno trovato una patria!
gta III
Grand Theft Auto III
Colonna Sonora
Esclusivamente per uso promozionale
Non può essere venduto separatamente
da Game Republic 26
PlayPress
Cidiverte
DMA
ECCEZIONALE:
IN REGALO
IL CD CON LA COLONNA
SONORA DI GTA3!!!!!
News
Anteprime
Recensioni
Japan Republic
Hentai Republic
Arcadia
Codici
Game Republic
IN TUTTE LE EDICOLE A PARTIRE DAL 30 DICEMBRE A SOLE 7.900 LIRE!
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

SPECIALE

GIOCHI DI CARTE COLLEZIONABILI



Chi non li conosce? I giochi di carte, da ormai parecchi anni a questa parte, sono diventati famosissimi, e molti di essi sono tratti da cartoni animati, personaggi o videogiochi famosi, ci basti pensare ai Pokémon, a Dragon Ball o a Harry Potter. Al contrario, molto spesso dei divertenti videogiochi sono stati costruiti sul principio dei giochi di carte collezionabili. Se siete appassionati del settore o se semplicemente ne volete sapere di più, ecco lo speciale che fa per voi!





Nel lontano 1993, un gruppo emergente di persone molto creative, che si era dato il nome di Wizards of the Coast (che significa letteralmente "i Maghi della Costa"), inventò un gioco che all'inizio sembrò molto strano a tutte le case editrici a cui fu proposto per la prima volta. Si trattava di un gioco di carte molto poco convenzionale, che comprendeva un'ambientazione fantasy e anche elementi fino a quel momento pertinenti soltanto ai giochi di ruolo. L'idea era in realtà molto semplice: i due giocatori dovevano calarsi nei panni di due maghi potenti in un mondo fantastico, come quelli molto in voga nei normali GdR, e sfidarsi in una temibile guerra di magia, utilizzando le carte come incantesimi e mezzi per accrescere i loro poteri, grazie a tutta una serie di regole complesse ma funzionali ed efficaci. Inizialmente, nessuno volle dare credito alla geniale trovata di questi ragazzi, ma loro non si persero d'animo e decisero di autoprodurre il loro gioco, convinti di aver scelto una strada interessante e soprattutto originale, una strada che li avrebbe portati sicuramente al successo. E si vede che tra loro c'era davvero qualche mago, perché l'idea si rivelò giusta! In brevissimo tempo il gioco di carte, che aveva il semplice ma suggestivo nome di *Magic - L'Adunanza*, divenne famosissimo in tutto il mondo e contò centinaia di migliaia di appassionati, pronti a spendere tutti i loro risparmi pur di ottenere una carta rara! Da allora, il fenomeno non si è più fermato. Dopo *Magic*, i giochi di carte collezionabili si sono moltiplicati, abbracciando qualsiasi campo di interesse, da altri giochi di ruolo (ad esempio *Vampire The Masquerade*) fino ai cartoni animati e ai videogiochi di successo. In seguito, anche il mondo dei videogiochi si è interessato ai giochi di carte, proponendone delle versioni da giocare direttamente sul PC o sulle console (ci basti ricordare quel capolavoro che è *Pokémon Trading Card Game* sul GBC), e permettendo ai giocatori di divertirsi senza per forza dover comprare sempre nuove carte. Ma i veri appassionati non si preoccupano di questo, e per loro l'acquisto di nuove carte è un vero piacere e un modo per rendere la collezione sempre più bella. Ma adesso diamo un'occhiata ad alcuni tra i più famosi e divertenti giochi di carte che la Wizards ha creato!

MAGIC: L'ADUNANZA



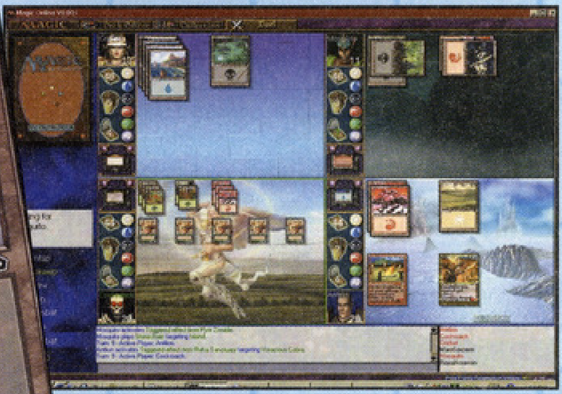
Non potevamo certo non parlare di *Magic*, il primo gioco di carte a essere stato creato e ancora uno dei più amati e famosi, mentre si avvicinano i suoi primi dieci anni di vita! In questo gioco di carte si immagina di essere in un mondo in stile fantasy dove l'uso della magia è all'ordine del giorno. I due giocatori interpretano due potentissimi stregoni che devono vincere una guerra basata proprio sul loro potere più forte, la magia appunto. L'energia magica che i giocatori possono usare si chiama Mana e si ottiene mediante le terre, rappresentate da un certo tipo di carte. Per utilizzare gli incantesimi e le creature magiche, bisogna usare diversi tipi di energia magica (rossa, nera, bianca, verde e blu, che si ottengono da terre diverse), naturalmente in quantità sufficiente a seconda del caso. Ogni giocatore ha con sé un mazzo di 60 carte e un indicatore di forza vitale, che si riduce a seconda degli attacchi avversari. Il vincitore è chi riesce a consumare tutta la forza vitale del nemico, oppure a costringerlo a finire le carte a sua disposizione. Queste sono solo le basi di un gioco molto, molto complesso e affascinante, che conta centinaia di migliaia di giocatori in tutto il mondo. Senza di lui non avremmo avuto nessun altro gioco di carte... pensate un po'! Naturalmente, ha dato vita anche a notevoli videogiochi, ma unicamente per il PC. L'ultimo, che deve ancora arrivare, sarà on-line, cioè userà Internet per far giocare insieme gli appassionati. Dalle immagini che abbiamo raccolto in anteprima per voi, sembra anche molto bello!











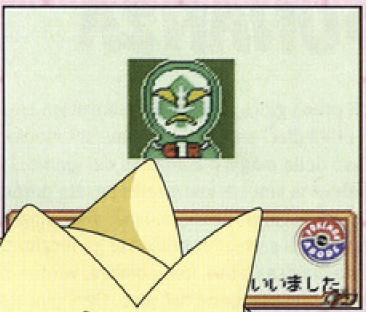


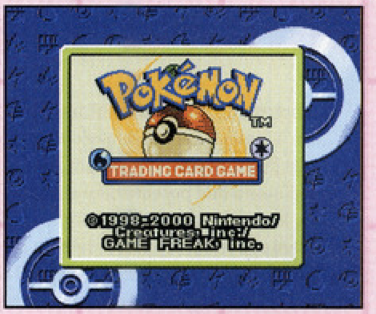




IL GIOCO DI CARTE POKÉMON PER GAME BOY COLOR

Se pensate che vi piacerebbe provare il gioco di carte collezionabili di Pokémon, ma non volete andare a caccia di carte rare o spendere un patrimonio in nuovi acquisti e in espansioni di vario genere, il titolo realizzato per Game Boy Color, *Pokémon Trading Card Game*, è la soluzione migliore! Il gioco è bellissimo e divertente, e segue alla perfezione tutte le regole ufficiali. È facile da imparare e vi permette di sfidare tantissimi personaggi diversi... ma anche i vostri amici, per mezzo del cavo link! Naturalmente, potrete mettere alla prova le vostre capacità tattiche costruendo il vostro mazzo speciale e vincendo nuove carte ogni volta che vincerete una partita. E alla fine del gioco avrete la possibilità di conquistare anche le mitiche Carte Leggendarie, che rappresentano Articuno, Zapdos e Moltres in una versione rara e potenziata. Intanto, visto il successo del primo gioco, in Giappone è già uscito il secondo capitolo, *Pokémon Trading Card Game 2*, in cui la sfida è contro il temibile Team Rocket!











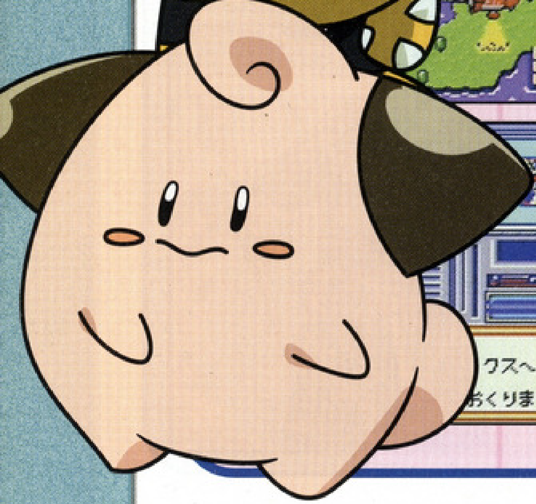




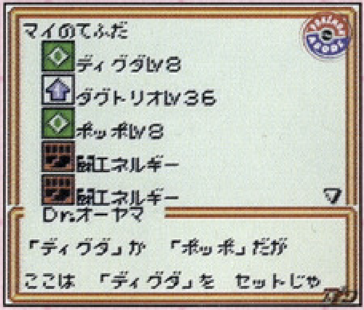














POKÉMON



Il gioco di carte collezionabili di Pokémon è una creazione relativamente recente della Wizards, ma ha avuto un successo davvero enorme. Chiaramente non c'è da stupirsene, visto che comunque si parla di un gioco legato ai mitici Pokémon, che hanno trasformato in un fenomeno mondiale qualsiasi cosa abbiano toccato. Bene, nel caso del gioco di carte, si tratta naturalmente di una sfida tra allenatori, che devono mettere in campo i propri Pokémon più potenti per sconfiggere quelli dell'avversario. All'inizio della partita, ciascun giocatore mette in campo sei delle sue carte, che costituiscono i cosiddetti "premi". Ogni volta che il suo Pokémon in gioco vince uno scontro, un allenatore ha diritto a ritirare uno dei premi e a usarlo nella sua mano. Vince il primo che prende tutti i premi, oppure che riesce a costringere l'avversario a dare fondo a tutte le 60 carte del suo mazzo. I Pokémon si possono evolvere mediante le Carte Evoluzione e hanno bisogno delle Carte di Energia per attaccare e difendersi. In più, ci sono anche altre carte, chiamate Carte Allenatore, che possono potenziare i vostri Pokémon o aiutarvi a creare strategie imbattibili. In definitiva, questo è un gioco di carte piuttosto semplice da padroneggiare e davvero affascinante, irresistibile per tutti i veri appassionati di Pokémon. Provare per credere... ma attenzione: una volta che si inizia a giocare, può succedere di non poter più smettere!

HARRY POTTER



Visto il grandioso successo del piccolo mago creato dalla penna della scrittrice inglese Joanne K. Rowling, alla Wizards non poteva mancare un gioco di carte che avesse come protagonisti Harry Potter e gli altri giovani studenti di magia di Hogwarts! Questo gioco di carte è ovviamente basato su incantesimi e creature magiche, che vengono controllati da due apprendisti maghi, interpretati dai due giocatori. Ognuno può fare due Azioni per turno, vale a dire che può giocare delle carte o pescarne dal mazzo, e in più può usare il potere del mago che lo rappresenta. Ciascuna Carta Creatura Magica o Incantesimo ha bisogno di un certo numero di Carte di Lezione per funzionare (un po' come il Mana per Magic o le Carte Energia dei Pokémon) e queste ultime devono essere messe in gioco. Gli incantesimi danneggiano le creature magiche messe in campo dall'avversario, mentre le creature servono per indurre il mago nemico a scartare le carte del suo mazzo. Poi ci sono le Carte Personaggio, che rappresentano diversi personaggi della storia di Harry Potter, e possono aiutare a costruire strategie vincenti con i loro poteri. Vince chi riesce a "far sparire" tutte le carte del mazzo avversario, che sono inzialmente 60. Queste sono le basi, ma ci sono anche delle regole avanzate e altre carte da utilizzare per rendere più complessa la strategia, tra cui le Carte di Avventura e le Carte di Oggetto Magico. Le prime sfidano l'avversario a superare una determinata prova, mentre le seconde sono simili alle Creature e forniscono potenza per incantesimi e creature, come le Carte di Lezione. Come potete vedere si tratta di un gioco piuttosto originale, anche se niente affatto complesso da capire nelle sue regole di base. Noi lo abbiamo provato e ci siamo divertiti moltissimo. E voi... cosa aspettate?





SPECIALE

ARRIVA HARRY POTTER!

Il piccolo mago creato dalla fantasia della scrittrice inglese J. K. Rowling ha ormai appassionato tutto il mondo con la sua affascinante storia. Siete pronti a calarvi in prima persona nel magico universo pieno di avventure di Harry Potter?

J. K. Rowling deve essere una vera strega. Nel senso buono, naturalmente. Questa scrittrice è riuscita a riprendere tutti gli elementi più affascinanti delle favole e delle storie per bambini in generale e a metterli insieme creando una formula a cui veramente nessuno, indipendentemente dall'età, è in grado di resistere. Come se ogni singola parola dei libri fosse potenziata da un incantesimo di ammaliamento, la saga di Harry Potter è diventata uno dei maggiori successi letterari degli ultimi anni. La Rowling è riuscita ad affascinare i lettori di tutto il mondo, creando un fenomeno di costume come non se ne vedevano dai tempi de *La Storia Infinita*.

Adesso gli appassionati del piccolo mago possono vedere il suo bellissimo film al cinema, giocare al gioco di carte collezionabili della Wizards of the Coast, rivivere le sue avventure con ogni sorta di giocattoli. E... naturalmente, le mini console di casa Nintendo non potevano restare al di fuori di questa appassionante vicenda! Ci sono già due giochi con protagonista Harry Potter, uno per il GBA e l'altro per il buon vecchio GBC. Fortunatamente, entrambi i titoli sembrano essere di qualità decisamente buona (soprattutto quello per il Game Boy Color!)... sarebbe stato un vero peccato altrimenti! In questo speciale realizzato per voi dai nostri esperti, potrete saperne di più su questi due giochi, e inoltre potrete dare un'occhiata più da vicino al magico mondo del giovane e simpatico apprendista stregone! A proposito... se siete dei veri fan di Harry, vi consigliamo di accaparrarvi subito (se non lo avete già fatto) una copia della rivista speciale che abbiamo realizzato sul suo conto!

Si tratta di 50 pagine di pura magia, dove ogni aspetto del mondo di Harry Potter viene scoperto nei minimi dettagli, e con tante storie interessanti... cosa volete di più? Quello di queste pagine è soltanto un gustoso assaggio!



MA CHI E' HARRY POTTER?

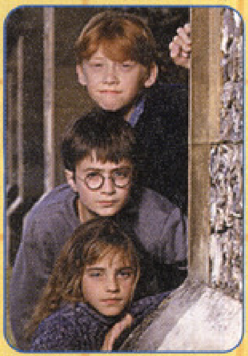
Per chi ancora non lo sapesse, Harry Potter è un ragazzino molto speciale, indiscusso protagonista delle storie della geniale scrittrice inglese J. K. Rowling. Harry non è un bambino come gli altri, sebbene abbia delle caratteristiche molto comuni, come il fatto di portare gli occhiali o di avere una capigliatura molto ribelle. Però ha anche una cicatrice a forma di saetta sulla fronte, e in realtà è figlio di due potentissimi maghi. Purtroppo, ha perso i genitori e vive con gli antipatici zii, che prediligono l'odioso cugino e relegano il povero Harry in un ripostiglio nel sottoscala della loro casa. Ma nulla può impedire al destino del giovanissimo mago di compiersi: un giorno gli viene recapitata infatti una lettera della prestigiosa scuola di magia di Hogwarts... e da quel momento la sua vita cambierà in modo incredibile! Il resto, per chi volesse saperlo, è nei fantastici libri della Rowling, e nel film appena uscito nelle nostre sale cinematografiche, che ripercorre molto bene le vicende del primo volume, "Harry Potter e la Pietra Filosofale". I seguiti sono già 4, e siamo certi che ne arriveranno degli altri! La magia non avrà mai fine!





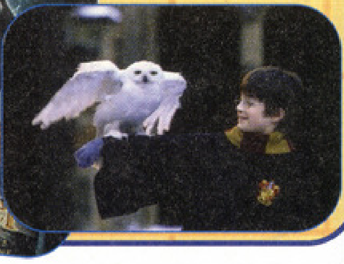


TUTTI AL CINEMA!!!



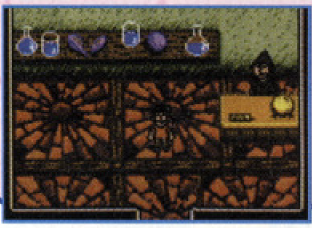
Solo un troglodita che ha trascorso gli ultimi 10 anni vivendo in una caverna buia e umida nel centro del Tibet potrebbe ignorare il fatto che il film basato sulle storie di Harry Potter è l'evento cinematografico della stagione. Diretto da Chris Columbus (il regista di *Mamma Ho Perso l'Aereo*), questo adattamento è molto fedele alla trama del romanzo originale, grazie alla stretta collaborazione con l'autrice e "mamma" di Harry. Il film, al contrario della stragrande maggioranza delle produzioni dedicate a un pubblico più giovane, dura più di due ore. Ma in realtà lo spettatore è così catturato dalla spettacolarità e dal divertimento della vicenda che il tempo sembra davvero volare! Il ruolo di protagonista è stato assegnato al giovane Daniel Radcliffe, davvero perfetto nella sua parte, e tutti gli altri personaggi sono interpretati da attori di primissima scelta. Se ancora non siete andati a vedere *Harry Potter e la Pietra Filosofale*, vi consigliamo vivamente di precipitarvi al cinema più vicino! Ne vale davvero la pena, e per una volta anche i vostri genitori saranno felicissimi di avervi accompagnato, diciamo davvero! Infatti, sembra proprio che questo bellissimo film abbia conquistato anche un pubblico più adulto della sua più intuibile fascia di utenza... proprio come è successo per i libri!

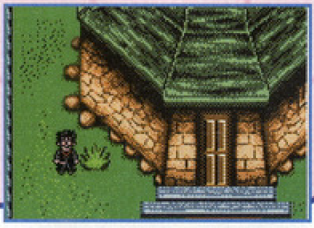




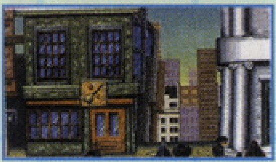
MAGIA PER IL VOSTRO GAME BOY COLOR...

La versione GBC di Harry Potter deve sicuramente molto a giochi come *Zelda* e *Pokémon*, visto che si tratta di una bellissima avventura con molti elementi di gioco di ruolo. Seguendo il piccolo Harry sin dagli infelici momenti della sua convivenza con i Dursley fino alla sfida finale con il malvagio Voldermort, guadagnerete lentamente esperienza e poteri magici tramite battaglie che ricordano da vicino quelle di *Pokémon*, con creature magiche e stregoni malvagi. Strada facendo, potrete poi imparare circa una trentina di nuovi incantesimi, più o meno nella stessa maniera in cui i Pokémon imparano le nuove mosse. Durante il viaggio potrete collezionare anche delle speciali "Wizard Card" da scambiare in seguito con gli amici grazie al cavo Link. Ma è la fedelissima interazione tra i personaggi che rende questo gioco assolutamente imperdibile per tutti i fan della serie. Tutti i vostri personaggi preferiti, dal primo all'ultimo, sono presenti nel gioco e caratterizzati in maniera veramente perfetta. Avrete anche la possibilità di divertirvi con dei fantastici mini-giochi, tra cui diverse sfide di velocità contro Draco Malfoy e altri avversari. Ma questo è solo l'inizio, perché i mini-giochi da sbloccare sono davvero tanti! A noi il gioco è sembrato davvero bellissimo. Non c'è niente da fare, il fascino di Harry Potter è assolutamente irresistibile, non importa che si tratti di un libro o di un videogioco. E cos'è questa se non magia?



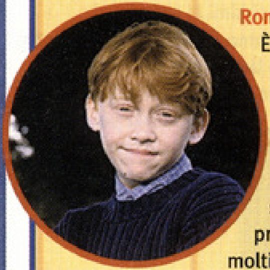



...E ANCHE PER IL GAME BOY ADVANCE!!!


Noi tutti eravamo terribilmente ansiosi di vedere cosa avesse in cantiere la EA per la versione GBA di questo attesissimo gioco, e purtroppo fino a poco fa era stato possibile vedere una sola immagine! Adesso abbiamo potuto finalmente provare il gioco nella sua interezza, e possiamo dire di essere rimasti abbastanza soddisfatti. Come ci si poteva immaginare e come già accade per la versione GBC, il gioco segue in maniera piuttosto fedele le vicende del primo libro della Rowling, dall'iniziale doccia di lettere di Hogwarts alla battaglia finale con l'Innominabile Nemico. Sembra che gli sviluppatori non abbiano dimenticato neanche uno dei personaggi della serie, degli elementi della trama e delle ambientazioni che hanno reso così famoso *Harry Potter e la Pietra Filosofale*. Inoltre nel gioco sarà inserita una fantastica versione del Quidditch, il meraviglioso sport dei maghi, che dovrete affrontare durante la vostra strada di apprendista. In più, non mancheranno mini-giochi e altre sorprese, il tutto con una grafica davvero molto curata. Aspettatevi una recensione di entrambi i giochi nel prossimo numero della vostra rivista preferita, ma possiamo già anticiparvi questa interessante rivelazione: l'avventura creata per il Game Boy Color è ancora più divertente e appassionante di quella realizzata per il suo cuginetto di nuova generazione! Incredibile ma vero!

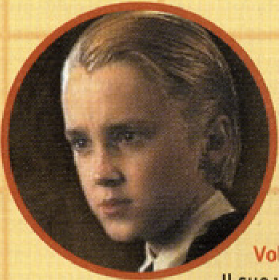
I PERSONAGGI PRINCIPALI



Ronald Weasley
È il migliore amico di Harry. Ha i capelli rossi come tutta la sua famiglia che è composta, da secoli, da maghi e streghe di prim'ordine. Ha una moltitudine di fratelli maggiori e una sola sorellina, più piccola. Note particolari: odia il color melanzana.

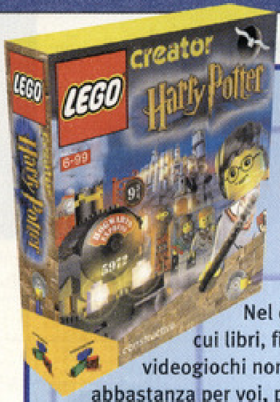


Hermione Granger
Figlia di due dentisti Babbani (cioè senza poteri magici), all'inizio non va molto d'accordo con Harry, ma ben presto diventano ottimi amici. Va benissimo a scuola, in tutte le materie, e cerca di far studiare anche Harry e Ron. Note particolari: l'estate prima di andare a Hogwarts ha letto tutti i libri di testo.



Draco Malfoy
È il più antipatico di tutta Hogwarts, il peggior rivale di Harry. Drago odia Harry perché è molto popolare. Appartiene alla casa dei Serpeverde e va in giro sempre accompagnato dai suoi scagnozzi: Tiger e Goyle. Note particolari: la sua famiglia è stata la prima a ritornare dalla parte dei buoni dopo la scomparsa di Voldemort. Dissero che erano stati stregati.

Voldemort o Tu-Sai-Chi
Il suo vero nome è Tom Orvolson Riddle, anagramma delle parole Son Io Voldemort. Grande mago appartenuto alla Casa dei Serpeverde, discendente di Salazar Serpeverde, capace di parlare il Serpentese, passa dalla Parte Oscura e diventa un grande mago, anche se molto malvagio. Il suo potere crolla di colpo quando non riesce a uccidere Harry ancora neonato. Note particolari: è alla ricerca del modo per tornare in vita.



COSTRUITE LA VOSTRA HOGWARTS!



Nel caso in cui libri, film e videogiochi non siano abbastanza per voi, potete sempre costruire la vostra versione personalizzata di Hogwarts (l'affascinante scuola per maghi e streghe della vecchia Inghilterra!), nonché di molte altre ambientazioni provenienti dai libri di Harry Potter, e tutto questo grazie a quei geniacci della Lego. I kit di costruzione legati all'universo del piccolo mago sono ormai in dirittura d'arrivo anche da noi, così, con un po' di pazienza e tanta fantasia, potremo finalmente ricreare nelle nostre case il magico mondo di Harry Potter!

ALTRI GIOCATTOLI

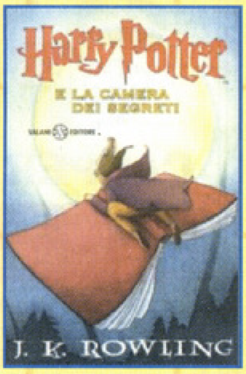
La Lego ha sicuramente fatto un gran bel lavoro per farci entrare nel mondo di Harry Potter, ma per chi preferisse ai mattoncini e alle costruzioni un tenero peluche, ecco arrivare i gadget della Trudi e della Mattel! Ci sono teneri pupazzi di peluche, giochi da tavolo, libri gioco, portachiavi da portare con sé in ogni momento della giornata, simpatici segnalibro e tanti altri giocattoli! Sembra proprio che gli appassionati e i collezionisti non potranno lamentarsi!

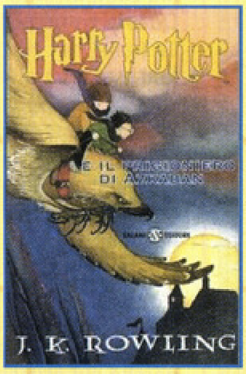




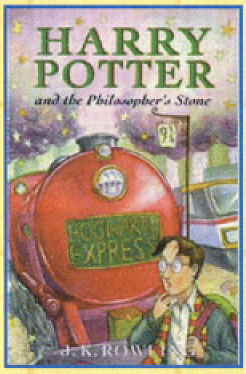
IL MITO DA SFOGLIARE!

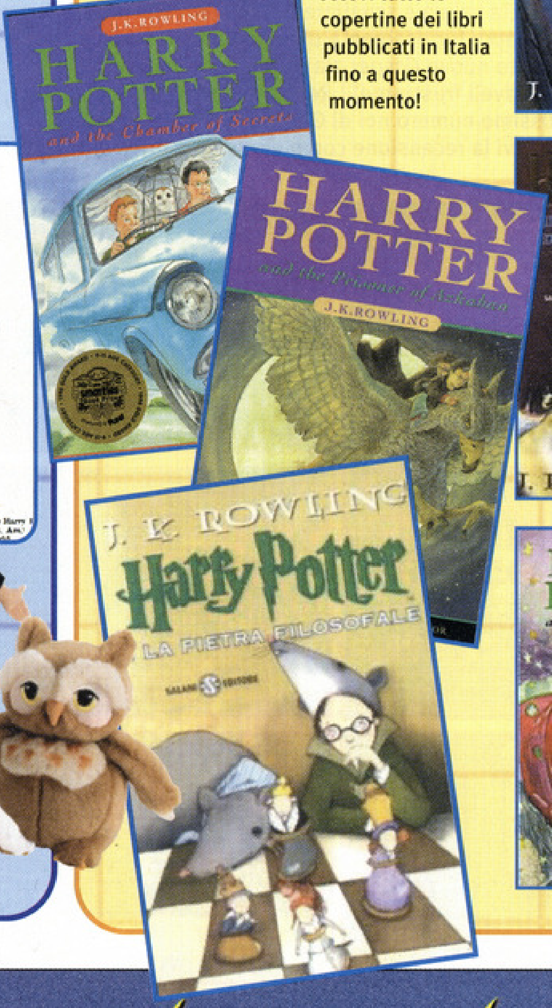
Dopo aver visto il film, giocato sul Game Boy, consumato i giocattoli, vinto a tutte le sfide del gioco di carte e ascoltato la colonna sonora fino a impararla a memoria, forse potreste rimanere sconcertati di fronte alla notizia che esistono anche dei libri con protagonista Harry Potter! Eh già, il mito è partito proprio da lì! Le storie di Harry Potter sono davvero magiche, non c'è altro termine per poterle definire appieno e rendergli giustizia. Ovviamente, vi consigliamo di leggerle, ma dobbiamo anche darviun avvertimento: sappiate che, una volta che avrete iniziato la vostra lettura, non potrete più fermarvi finché non avrete divorato tutti quanti i libri, dalla prima all'ultima pagina, e poi comincerete ad aspettare con ansia l'uscita del prossimo seguito! Insomma, rimarrete prigionieri di Hogwarts per sempre!!! Comunque, tanto per farvi avvicinare ancora di più a questo irresistibile mondo, eccovi tutte le copertine dei libri pubblicati in Italia fino a questo momento!











AntePrime

Tante indiscrezioni sui migliori giochi in uscita!

CASPER

Da chi? Microids - **Quando?** Invero
Dove? Game Boy Advance

Il gioco per Game Boy Color dedicato al buon fantasmino Casper era un GdR divertente e ben costruito. Ora *Casper* sta per arrivare anche sul Game Boy Advance, quindi, se avete amato il suo buffo ma commovente film, questa è per voi una gran buona notizia! Questa volta, però, si tratta di un puzzle, non di un gioco di ruolo! La trama del gioco vi vede vestire nuovamente i panni del piccolo fantasma per aiutare un bambino sonnambulo! Sì, sembra davvero strano, ma sappiate che questo gioco vi garantirà una buona dose di sfide. Dovrete infatti evitare in tutti i modi che il piccolo sonnambulo si faccia male camminando nel sonno o che si prenda uno spavento. La grafica sembra già adesso colorata e molto definita, inoltre il gioco si annuncia molto lungo e complesso... nessun rischio di finirlo in un giorno, dunque! Il problema, semmai, sarà non perdere la calma e scagliare il Game Boy Advance a terra per poi saltarci sopra furiosamente ululando alla luna! Eh sì, pare proprio che questo nuovo *Casper* sia infatti davvero arduo... speriamo non si riveli frustrante!!! Restate sintonizzati, comunque, perché sul prossimo numero noi di Game Boy Mania saremo prontissimi a darvi la recensione completa di questo insolito gioco!



SABREWULF

Da chi? Rare - **Quando?** 2002
Dove? Game Boy Advance



Sabrewulf per moltissimi di voi non è altro che un nome strambo mai sentito, giusto? In fondo, però, è proprio per saperne di più che vi rivolgete ai vostri amici di Game Boy Mania! Sappiate quindi che questo era il nome di un bellissimo gioco realizzato davvero tanti anni fa per un vecchio computer con i tasti di gomma da calcolatrice, lo Spectrum! Oggi il simpatico esploratore protagonista di *Sabrewulf* sta per tornare, stavolta in un'avventura per GBA veramente innovativa e impressionante. Beh, non c'è da stupirsi... è realizzata dalla Rare, la casa di *Perfect Dark*, degli ultimi *Donkey Kong* e *Banjo Kazooie*! Il gioco, non ancora vicinissimo all'uscita, promette di rivoluzionare la grafica dell'Advance, inoltre sarà divertentissimo. Pensate che dovrete impossessarvi di alcuni tesori da riportare in tenda senza che un feroce (ma simpatico) lupo vi prenda! Per farlo dovrete preparare trappole di ogni tipo per rallentarlo... ma il gioco non si limita a questo! Con il cavo lLink potrete infatti dar vita a sfide a quattro in numerosi e spassosissimi mini-giochi. Che dire? La Rare è sempre avanti: non ci deluderà nemmeno questa volta!



SONIC THE HEDGEHOG ADVANCE

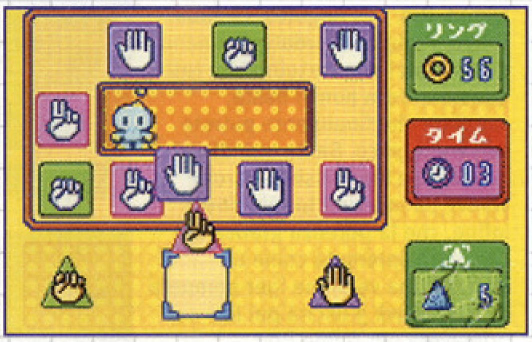
Da chi? *Sonic Team/Sega* - **Quando?** *Inverno* **Dove?** *Game Boy Advance*

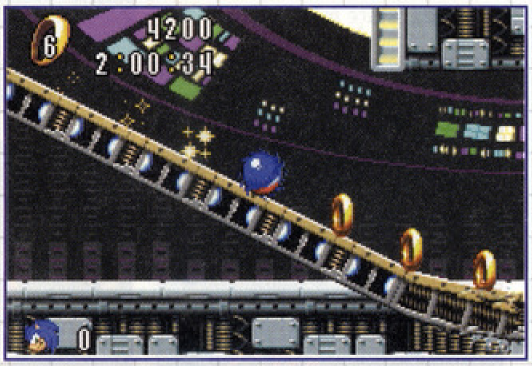


Il riccio blu è un mito che abbiamo sempre un po' invidiato ai cugini della Sega, questo dobbiamo ammetterlo. Mario è Mario, certo, però il velocissimo portabandiera della Grande S è un eroe da platform di tutto rispetto! Siccome il destino è bizzarro, però, Sonic si è ritrovato, proprio intorno al suo decimo compleanno, a correre verso la console portatile del vecchio rivale Nintendo! Il gioco abbandonerà lo schema 3-D degli ultimi *Sonic Adventure* (visti finora sul Dreamcast e in arrivo a dicembre per GameCube!) per riproporci la classica azione frenetica bidimensionale che ha reso il riccio il beniamino di milioni di giocatori nel mondo! Non solo controllerete Sonic e tutti i suoi amici, ma potrete sfruttare il collegamento con il GameCube per interagire con *Sonic Adventure 2 Battle*, in uscita anch'esso a dicembre (beh, almeno in America!). Comunque, anche non potendo usare subito questa caratteristica, *Sonic Advance* sarà un titolo fondamentale da non perdere a nessun costo. La grafica sarà migliore rispetto agli storici *Sonic* usciti per Megadrive, anche il sonoro che accompagnerà la vostra "caccia all'anello" sarà degno di una console a 32-bit. Per non parlare della velocità, ma questo è quasi scontato, quando si ha il riccio blu in mente. Giocatore avvisato...

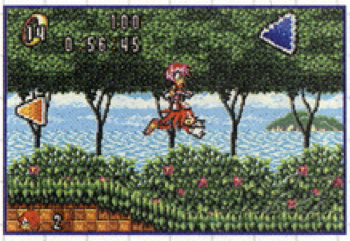






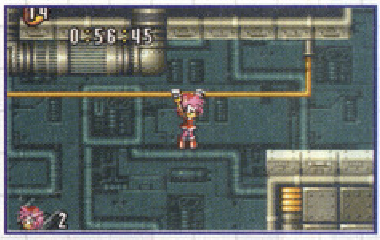












TEKKEN ADVANCE

Da chi? Namco - **Quando?** 2002
Dove? Game Boy Advance





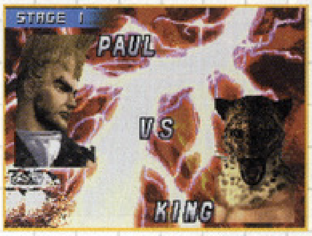




Ragazzi, facciamo un gioco. Ora vi diremo alcuni nomi e voi dovete indovinare di cosa stiamo parlando. OK? Via! Jin Kazama, Paul Phoenix, Forest Law, Hwoarang, Gun Jack, King, Ling Xiaoyu, Nina Williams e Yoshimitsu. Come avete detto? *Tekken*! Bravissimi... ehi, ma voi avete letto il titolo dell'anteprima! Così non vale! Va bene, via, parliamo del gioco. *Tekken Advance* è la realizzazione di un sogno: avere *Tekken* in tasca, poter giocare quando si vuole e poter sfidare un amico sempre e dovunque! Wow! C'è proprio tutto in questa versione per il piccolo mostro tecnologico Nintendo! Personaggi segreti da sbloccare, una grafica davvero da urlo (anche se si tratta di un 3-D finto... ma in fondo cosa ce ne importa???) e la modalità di squadra ammirata in *Tekken Tag Tournament*! Circa il sistema di controllo, buone notizie in vista. La Namco ha deciso di semplificare la vita ai giocatori e, siccome il Game Boy Advance si basa sui due tasti A e B, ha passato il sistema di calci e pugni da quattro a due tasti, con i pulsanti dorsali assegnati al cambio in corsa del lottatore! Se il fatto poi di usare il cavo Link per randellare il vostro migliore amico in autobus mentre andate a scuola non vi intriga, beh... forse avete la febbre e a scuola non dovreste proprio andarci per qualche giorno!!!







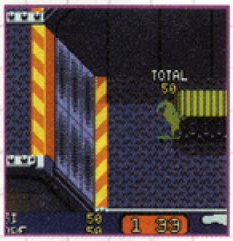


TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Da chi? HotGen Studios/Activision
Quando? 2002 - **Dove?** Game Boy Color

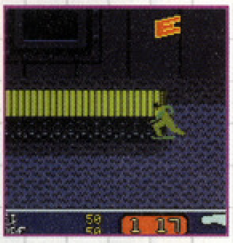
Alzi la mano chi di voi non conosce Tony Hawk. Ma sì, è quel mattacchione con lo skateboard che si diverte a saltare ovunque con la sua tavola magica! Tony Hawk, oltre a essere il più spericolato campione di skateboard acrobatico, è anche un vero e proprio divo dei videogiochi! È stato ovunque, su tutte le console possibili e immaginabili... Game Boy Color compreso! Ora che *Tony Hawk 3* per GameCube e PS2 è uscito (e il gioco è davvero bello!), la grande notizia è che la Activision sta per lanciarlo anche sul glorioso Game Boy Color, con una serie di caratteristiche di tutto rispetto. 13 campioni parteciperanno alla grande sfida, tra i quali ricordiamo Steve Caballero, Rune Glifberg, Eric Koston, Bucky Lasek, Rodney Mullen, Chad Muska, Andrew Reynolds, Geoff Rowley, Elissa Steamer, Jamie Thomas e Tony Hawk. I tracciati da completare e nei quali esibirsi sono molto vasti e spettacolari e vi porteranno in giro per il mondo neanche foste James Bond: Middleton, Rhode Island, Rio, Los Angeles, Canada, Tokyo, Parigi... ricordatevi almeno di mandarci una cartolina! Se tutto questo ancora non vi basta, sappiate che finalmente potrete salvare il gioco. Basta quindi con le odiose e lunghissime parole chiave da inserire! Inutile dire, infine, che la potenza grafica del GBC sarà spremuta come un limone! Una versione iper pompata di *Tony Hawk 3* uscirà poi in primavera per Game Boy Advance... state in guardia!

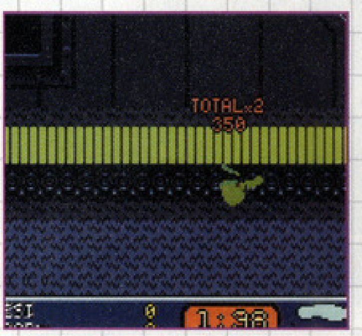














SUPER MARIO ADVANCE 2

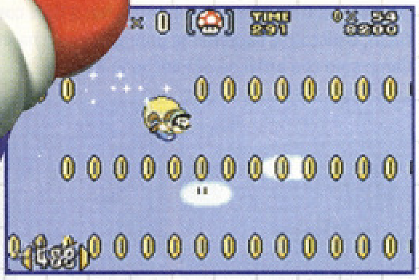
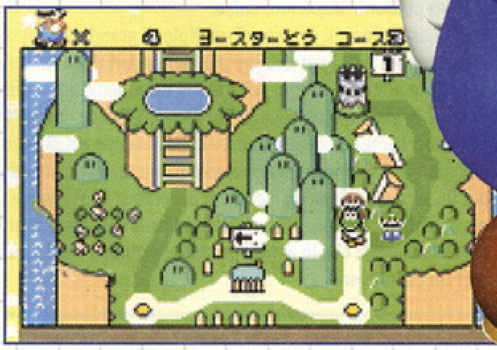
Da chi? Nintendo - **Quando?** 2002 - **Dove?** Game Boy Advance






Super Mario World è forse il platform 2-D più bello mai esistito, su questo siamo d'accordo... beh, che ne direste di una nuova versione di questo capolavoro disponibile per il vostro Game Boy Advance? Proprio così, la Nintendo, dopo averci fatto riscoprire uno dei titoli di Mario meno famosi con il primo *Super Mario Advance*, ci offre ora il suo piatto forte! Dopo *Super Mario Bros. 2* è infatti la volta del grande *Super Mario World*, che sta per uscire nella terra di Godzilla e dei sushi (e che arriverà in America nei primi mesi del 2002). Il gioco, che spopolò su Super Nintendo (chissà quanti di voi ci avranno giocato!), è davvero perfetto, infatti la Nintendo non avrà nemmeno bisogno di aggiornare grafica e sonoro... inoltre potrete vivere un momento importante della storia del simpatico idraulico italiano, il suo incontro col tenero Yoshi! La meccanica di gioco e la sua varietà sono incredibili: *Super Mario Advance 2* vi risucchierà in un vortice di divertimento dal quale uscirete con molta difficoltà. Siccome il gioco lo conosciamo bene (mooolto...), potete stare certi di queste parole nonostante si tratti solo di un'anteprima. Iniziate a mettere da parte i soldi dei regali!




L'ANGOLO DEL GAMECUBE



In queste pagine Game Boy Mania vi guida alla scoperta del meraviglioso mondo a 128-bit del GameCube, l'ultima potentissima console di casa Nintendo.

In questa nuova rubrica, che da ora in poi vi accompagnerà in tutti i numeri di Game Boy Mania, vi terremo informati su tutte le notizie più bollenti e sui fantastici giochi in uscita per il GameCube, la console della quale nessuno di noi potrà fare a meno! Perché? Ma come, ragazzi, è semplicissimo! Grazie a uno speciale cavo, GameCube e Game Boy Advance saranno due sistemi di gioco uniti per regalarci emozioni incredibili e modi di divertirci totalmente nuovi... Ora basta parlare, però! Mettetevi comodi e godetevi lo spettacolo!

UN SUCCESSO UNICO!



Il GameCube Nintendo alla conquista del mondo!
Siete super appassionati Nintendo ma avete paura che il GameCube non possa farcela con la PlayStation 2 che imperversa nel mondo e la nuova Xbox? Non temete, ragazzi... la Grande N ha fatto centro un'altra volta! E che centro! Il lancio americano del 18 novembre ha infatti avuto un successo mostruoso! Il GCN (questa è l'abbreviazione ufficiale del nome della console) ha venduto più di 500.000 console nella prima settimana! Il 18 novembre la Nintendo, con il suo "cubetto colorato", ha guadagnato più di quanto abbia incassato il film di Harry Potter... oltre 200 miliardi di lire!!! Con questi dati, la Nintendo può affermare di aver realizzato il lancio più potente della storia, battendo Xbox (di taaaanto...) e persino PlayStation 2!!! Un successo meritatissimo: il GCN costa poco (400.000 lire circa), è piccolo e leggero ma potentissimo e ha molti giochi stupendi! Speriamo solo che arrivi presto anche in Italia!







Haruyoshi Yamaguchi / Reuters







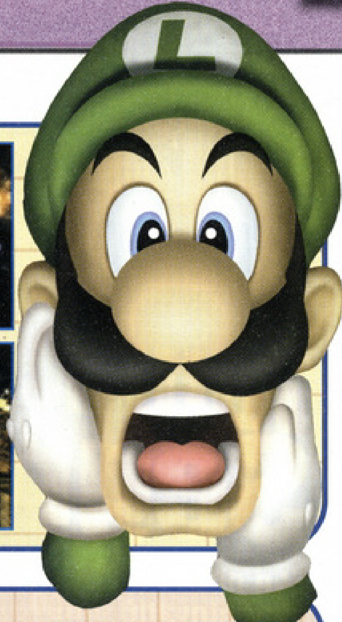




SUPER SMASH BROS. MELEE



È più forte Mario o Pikachu?
Vi siete mai chiesti una cosa del genere? Oppure una domanda del tipo: "Ma tra la Principessa Peach e la Principessa Zelda chi vincerebbe?". Noi sì... e ora è venuto il momento di dare una risposta definitiva e accenderla! *Super Smash Bros. Melee*, già uscito in Giappone (dove le persone hanno fatto file di ore per comprarlo!) e in America, è un picchiaduro-platform stupendo, unico, incredibile! In questo gioco, il seguito di un titolo di grande successo uscito per N64, potrete usare tutti i personaggi più leggendari della Nintendo e combattere in sfide all'ultimo colpo nelle arene dei videogiochi della Grande N, da *Pokémon* a *Zelda*, da *Metroid* a *Super Mario*! Si gioca in 1, 2, 3 o persino 4 giocatori contemporaneamente e ci sono centinaia di segreti da sbloccare! La grafica e il sonoro sono incredibili, ma la cosa più bella è la modalità per un solo giocatore. Non dovrete affrontare i rivali uno a uno come nei normali picchiaduro... oh, no! Ogni livello è realizzato in stile platform e, solo una volta che lo avrete portato a termine, combatterete con il boss finale! Un capolavoro!



LUIGI'S MANSION

Mario non c'è... ma il fratello va alla grande!
Aiuto, una console Nintendo che arriva nei negozi senza Mario! Come faremo? Niente paura... ci pensa Luigi! Con vendite spaventose in America, *Luigi's Mansion* è il gioco di lancio più di successo di sempre... niente male per un idraulico debuttante come protagonista, non trovate? Nel suo divertentissimo gioco, Luigi dovrà ritrovare e salvare Mario in una casa infestata da fantasmi guastafeste! *Luigi's Mansion* è un titolo originalissimo e strapieno di effetti speciali e tocchi di classe... che dire? Risucchiare fantasmi con un'aspirapolvere non è mai stato così divertente!

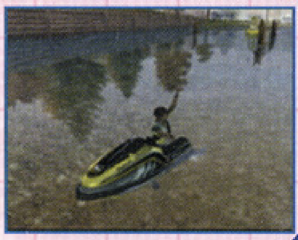





WAVE RACE: BLUE STORM

Corse sull'acqua da far urlare al miracolo!
Il GameCube è uno spettacolo mai visto... e *Wave Race: Blue Storm*, seguito del mitico *Wave Race 64* (per il vecchio "Nintendone" a cartucce!), è una delle prove più schiaccianti! Un semplice titolo di corse su moto d'acqua? Non diremmo proprio... l'acqua è così reale che vi converrà mettere un telo impermeabile sotto il GameCube se non volete allagare la vostra stanza! In America questo gioco, dopo *Luigi* e *Guerre Stellari*, è il più venduto... ed è giusto! Non comprarlo sarebbe una follia!

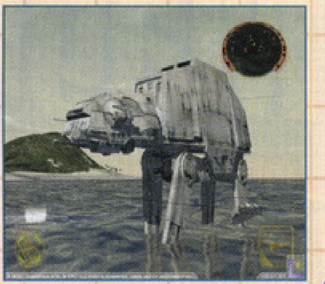





STAR WARS: ROGUE LEADER



Poche storie: la grafica più bella mai vista!
Questo gioco, uscito per il lancio americano, realizza i sogni più segreti di ogni fan di *Guerre Stellari*! Sì, grazie alla LucasArts e soprattutto ai ragazzi della Factor 5, *Rogue Leader* si presenta come un film di *Guerre Stellari* interattivo! Stiamo parlando della grafica e del sonoro più sconvolgenti mai visti nella storia delle console, roba da farvi cadere la mascella! Il gioco, poi, è un divertentissimo sparatutto frenetico e strapieno di azione che vi mette nei panni di Luke Skywalker. Che la Forza sia con voi!








FIFA 2002

Un gioco che avete già visto? No!!!
Forse credete di conoscere già *FIFA 2002*, ma possiamo assicurarvi che non è così. La versione PS2, infatti, non può neppure lontanamente farvi capire cosa sia QUESTO FIFA. Il GameCube, infatti, è un mostro di potenza e lo dimostra con una grafica mostruosamente migliorata e unita a una grande fluidità. Il titolo è divertente ed è stato anche migliorato in termini di giocabilità. Insomma, quando il GCN arriverà in Italia, ogni appassionato della serie *FIFA* non avrà scelta: dovrà comprarsi un GameCube!

IN TUTTE LE EDICOLE



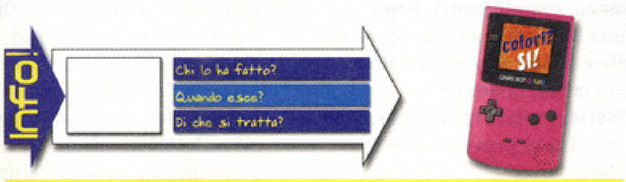
La rivista che svela tutti i segreti del mago più famoso del mondo!

IL FILM
LA DESCRIZIONE DEI PERSONAGGI
IL GLOSSARIO DEI TERMINI MAGICI
LA LISTA DEGLI INCANTESIMI
E TANTO ALTRO ANCORA

Tutti i nuovi giochi per Game Boy Color recensiti e votati per voi!

Alla Scoperta Delle Icone

Per permettervi di prendere confidenza più in fretta con i nuovi giochi in uscita per il Game Boy Color, abbiamo deciso di inserire nelle nostre recensioni un mucchio di schede veloci.



Questo box vi fornirà le informazioni generali come lo sviluppatore, la data di distribuzione e il genere del gioco.

Quando vedete questa icona, vuol dire che la recensione che state per leggere appartiene a un titolo per il Game Boy Advance.



Le recensioni che trovate in questa rivista sono sicuramente dettagliatissime e vi permetteranno di scoprire tutto quello che c'è da sapere sugli ultimi giochi usciti per il Game Boy Color. Comunque, abbiamo deciso di inserire anche un'opinione più personale in maniera tale da offrire diversi punti di vista.





Questo è il potenziometro di Game Boy Mania dove ogni gioco verrà giudicato in base a grafica, sonoro, giocabilità e longevità. Infine, a ogni titolo verrà assegnato un voto su una scala da 1 a 10 e tutti i giochi che ottengono una votazione superiore al nove saranno premiati con il titolo CHE BOMBA!

I GIOCHI CHE NON DEVONO MANCARE NELLA VOSTRA COLLEZIONE

Visto che spesso capita di comprare dei giochi che vengono puntualmente scartati dopo la prima partita, abbiamo deciso di darvi qualche consiglio su come investire le vostre paghette. Per questo motivo, ecco qui tutta per voi una super classifica dei migliori giochi finora usciti per la vostra console portatile preferita.

Titolo	Genere	Sviluppo	Voto
All Star Tennis	Sport	Ubi Soft	8,5
Asterix: Sulle Tracce di Idefix	Platform	Infogrames	9
Austin Powers	Mix	Rockstar	9,5
Castlevania Legends	Platform	Konami	8
Conker's Pocket Tales	Avventura	Nintendo	9
Cool Bricks	Puzzle	Sci	8,5
Cool Hand	Gioco di Carte	Take 2	8,5
Construction Zone	Simulazione	Interactive	8,5
Croc	Platform	THQ	9
Daffy Duck: Fowl Play	Platform	Sunsoft	9
Daikatana	GDR	Kemco	8,5
Disney's Dinosaur	Avventura	Ubi Soft	9
Donkey Kong Land	Platform	Nintendo	8,5
Driver	Corse/Azione	Infogrames	9,5
Duke Nukem	Platform	GT Interactive	9
Final Fantasy Adventure	GDR	Sunsoft	8,5
Final Fantasy Legend II	GDR	Sunsoft	8,5
Final Fantasy Legend III	GDR	Sunsoft	9
Frogger	Azione	Take 2	8
Game & Watch 2	Azione	Nintendo	9
Gex: Enter the Gecko	Platform	Interplay	9
Maia the Bee	Platform	Acclaim	9
Harvest Moon	GDR	Nintendo	9
Hot Wheels: Stunt Truck Driver	Corse	Konami	9,5
International Superstar Soccer	Sport	Konami	8,5
Looney Tunes	Platform	Sunsoft	8,5
Looney Tunes Collector	Azione	Infogrames	9
Lucky Luke	Platform	Infogrames	8
Metal Gear Solid	Azione	Konami	9,5
Micro Machines	Corse	Codemasters	9
Micro Machin. I & II: Twin Turbo	Corse	THQ	9
Monopoly	Gioco da Tavola	Konami	9
NBA In The Zone 2000	Sport	Konami	8
Oddworld Adventures 2	Platform	GT Interactive	9,5
Perfect Dark	Azione	Nintendo	9,5
Pokémon Pinball	Flipper	Nintendo	8
Pokémon Red/Blue	GDR	Nintendo	9
Pokémon Yellow	GDR/Strategia	Nintendo	9,5
RC Pro-Am	Corse	Nintendo	9,5
Rugrats: The Movie	Platform	THQ	8,5
Super Mario Bros Deluxe	Platform	Nintendo	9,5
Tarzan	Platform	Activision	9
Tetris DX	Puzzle	Nintendo	9,5
The Road to El Dorado	Platform	Ubi Soft	8
Tomb Raider	Azione	THQ	10
Tonic Trouble	Platform	Ubi Soft	8,5
Tweety's High Flying Adventure	Platform	Kemco	8
Uefa 2000	Sport	Infogrames	9
V-Rally Championship Edition	Corse	Infogrames	9
Wacky Races	Corse	Infogrames	9
Wario Land II	Platform	Nintendo	9
Wario Land III	Platform	Nintendo	9,5
Zelda: Link's Awakening	Avventura	Nintendo	9,5
Zelda: Oracle of Seasons	Avventura	Nintendo	10
Zelda: Oracle of Ages	Avventura	Nintendo	10

Info!



Chi l'ha fatto? TDK Interactive
Quando esce? Disponibile
Di che si tratta? Azione/Avventura





LADY SIA

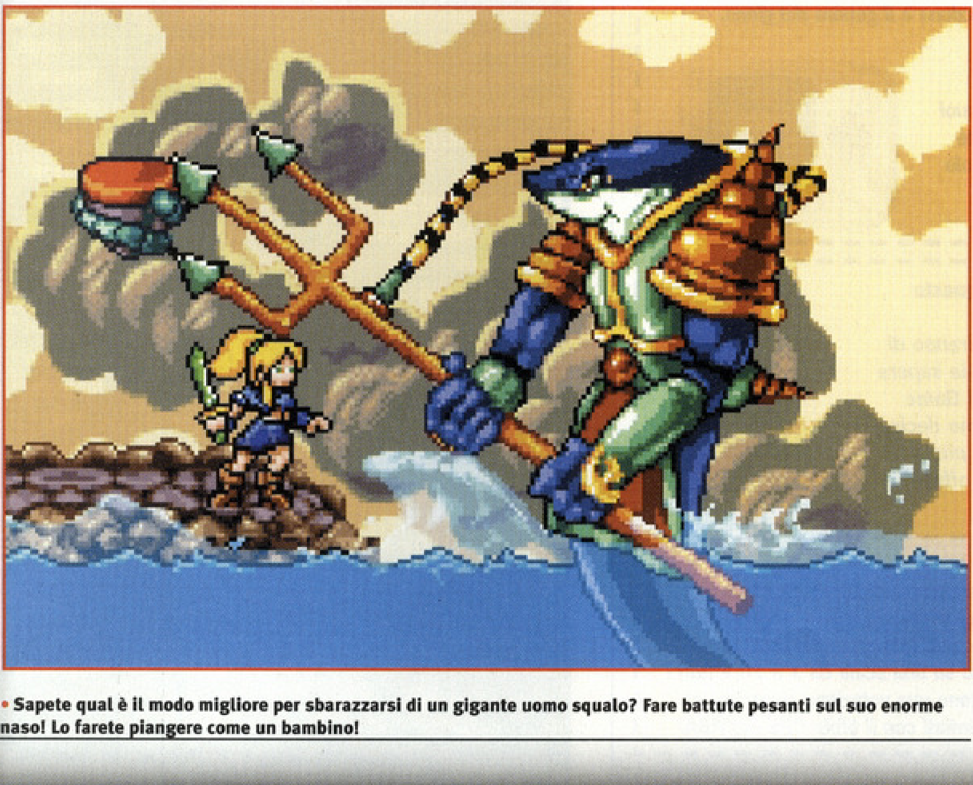


Recensione di Lo Spaccone

La stessa compagnia che ci ha regalato il gioco su Shrek ci propone ora qualcosa di nuovo... e stavolta c'è una bella bionda!

La graziosa Lady Sia è una temibile guerriera esperta nell'uso della spada ed è in missione per salvare il suo mondo dai malefici uomini-bestia conosciuti col nome di T'soas (bel nome... complimenti). Dopo esservi svegliati in una buia cella umida, dovrete liberarvi delle guardie e imbarcarvi in un epico viaggio che vi porterà a toccare quattro mondi enormi e splendidamente dettagliati (Human World, Peripheral Realms, Sia's Kingdom e T'soa Empire), ognuno dei quali sarà pieno di sfide e mostri differenti. Non male come inizio, no?

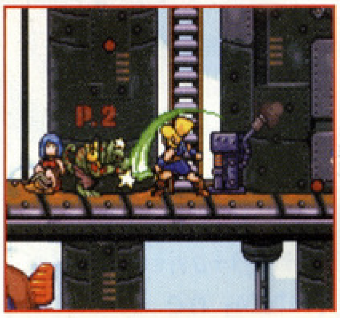
Dicevamo dei mondi da attraversare. Ognuno di essi è composto da cinque fantastici livelli e in aggiunta ci sono due quadri bonus in cui dovrete affrontare la vostra nemesi, Onimen. Il gioco è pieno zeppo di vari riferimenti al mondo animale, dal momento che molti dei mostri sono ispirati a tigri, pellicani, vespe e chi più ne ha più ne metta. Divertentissimi sono, in particolare, l'uomo-vespa e l'uomo-camaleonte, due dei nemici più belli che si siano mai visti su una console portatile! I diversi tipi di nemici sono in tutto 28, quindi passerà non poco tempo prima che possiate vederli tutti quanti!



• Sapete qual è il modo migliore per sbarazzarsi di un gigante uomo squalo? Fare battute pesanti sul suo enorme naso! Lo farete piangere come un bambino!

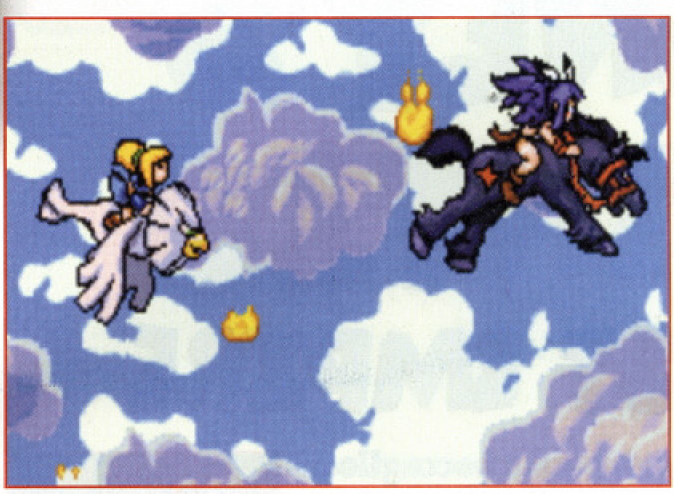


• Pur essendo presentati come parte integrante dell'avventura, i mini-giochi (come la corsa sulle palle di neve!) sono un ottimo modo per guadagnare punti extra... e sono anche molto divertenti!

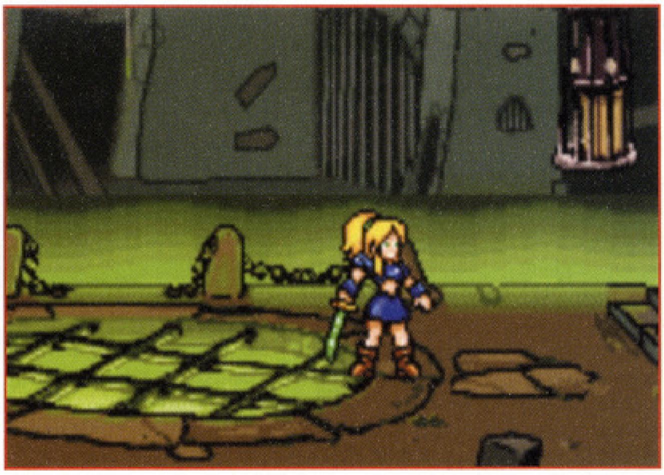


Anche gli sfondi e le ambientazioni di *Lady Sia* sono veramente ben fatti, pieni di dettagli e parti interattive come interruttori, porte e altri marchingegni. Le animazioni, poi, sono fantastiche. Pensate che la sola Lady Sia esegue movimenti superfluidi e complessi per un totale di oltre 100 fotogrammi di animazione! Le azioni che la nostra eroina può compiere sono infatti veramente numerose e questo rende il gioco qualcosa di più di un semplice platform. Basti pensare che, nel caso calcoliate male la distanza di un salto e vi ritroviate a precipitare, potrete estrarre la spada e piantarla nella piattaforma di fronte a voi per poi tirarvi su!

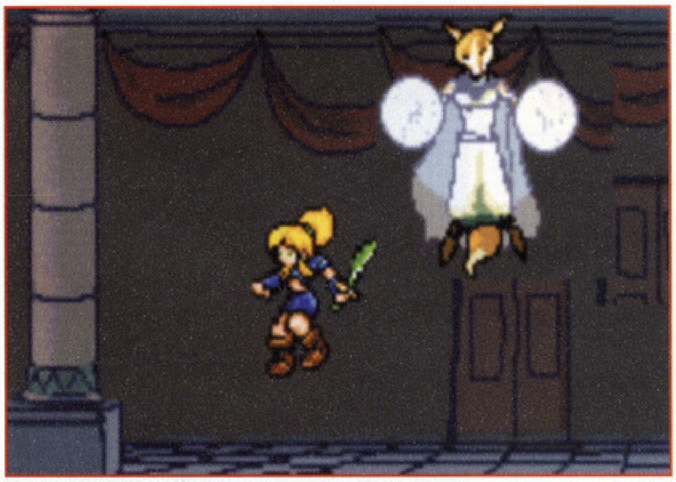
Lady Sia non si limiterà a menare fendenti a destra e a manca per tutto il gioco come farebbe la versione videoludica di Xena (anche se le somiglianze con la star della serie televisiva sono davvero molte... e Xena è più bella, detto tra noi!). No, Sia potrà anche fare affidamento su di un anello magico, anello che però dovrà prima ritrovare. Una volta in possesso del magico oggetto, la guerriera avrà nelle sue mani il potere del fuoco, dell'acqua e del fulmine! Anche se gli enigmi sono piuttosto semplici e lineari, *Lady Sia* si è rivelata comunque una splendida avventura/platform, bella non solo da guardare ma anche da giocare! Che sorpresa gradita!



• **I cavalli volanti, invece, sono molto più ostici. Per offenderli dovrete dire in giro che si tingono la criniera!**



• **Avreste mai pensato che una ragazza con una spada in mano potesse assumere una posa tanto solenne?**



• **Una specie di volpe volante con le zampe piatte e rotonde? Dobbiamo aver mangiato troppo pesante...**

Seconda Opinione!



Sia quel che sia, il gioco è bello!

Anche se Lady Sia è parecchio divertente, ci sono diversi titoli simili sia (scusate il gioco di parole!) per Game Boy Color, sia (riscusatemi!!!) per Game Boy Advance. Questo gioco non ha nulla in grado di renderlo veramente superiore alla media, se non le animazioni. Nulla più che l'ennesimo platform, ma con una bella grafica e una buona giocabilità.



IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

GRAFICA
La grafica è veramente ottima, non sfigurerebbe su su una console non portatile!

SONORO
Le musiche sono carine ma niente di più...

GIOCABILITÀ
Ad alti livelli, come in ogni platform che si rispetti!

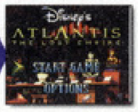
LONGEVITÀ
Abbastanza lungo e coinvolgente grazie ai diversi stili di gioco.

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 8

Tanta tanta azione spensierata contro splendidi nemici e ambientazioni ispirate.

Info!



Chi l'ha fatto?	THQ
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Platform





Recensione di Capitan Findus

DISNEY'S ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

Afferrate bussola, maschera e boccaglio... è tempo di cercare la città perduta!

Basato sull'omonimo film Disney, *Atlantis: The Lost Empire* vi trascina in una misteriosa e abbastanza affascinante avventura. I giocatori vestono i panni dell'esploratore Milo che, impegnato nella ricerca della città scomparsa di Atlantide, dovrà affrontare pericolose creature marine, vulcani sommersi e mille altre insidie!

Il divertimento in puro stile platform è una costante, in questo gioco. Infatti per tutto il tempo dovrete aggirarvi per i livelli, saltare di piattaforma in piattaforma e raccogliere oggetti vari per eliminare i nemici. Il gioco è reso più interessante dal fatto che, di tanto in tanto, avrete la possibilità di cambiare personaggio per superare gli ostacoli più difficili. Per esempio il personaggio francese è un genio nel far saltare in aria le cose, mentre il grassone è un esperto di tunnel e la bella signorina è una studiosa del suono. Nonostante 15 livelli, vari minigiochi e una grande varietà di enigmi, non c'è nessun elemento in grado di mettere veramente a dura prova l'abilità di un giocatore esperto. Anche aver già visto il film aiuta... ma, a giudicare dai risultati della pellicola Disney (fiacchi!), non crediamo che l'abbiano fatto in molti! Si tratta comunque del primo caso in cui la versione GBC di un gioco è infinitamente migliore di quella GBA. Grande Game Boy Color!



• Cerchiamo di tenerci alla larga dai luoghi dei test nucleari!



• Non c'è niente da fare, questo tizio ha proprio la faccia da schiaffi tipica dei Francesi!!!

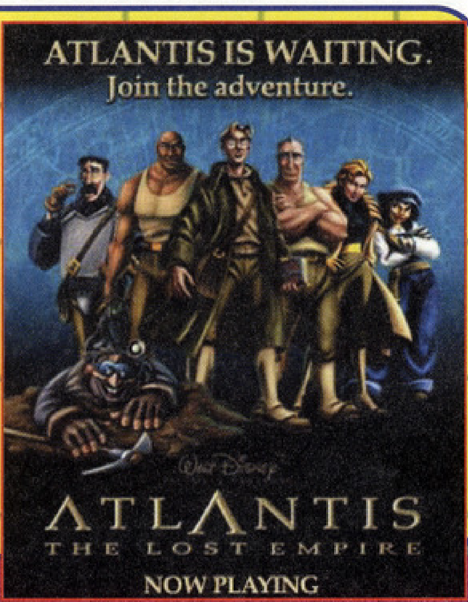


• Puff, pant... Milo detesta il lavoro manuale!

Sul grande schermo

Il film *Atlantis: The Lost Empire* è la storia del giovane avventuriero Milo, un ragazzo inesperto ma con tanta voglia di scoprire i segreti del mondo, in particolare quello di Atlantide. È proprio per questo che si unirà a un gruppo di esploratori temerari nel tentativo di svelare il mistero della leggendaria città sommersa, seguendo le orme del padre che già si era imbarcato nella stessa ricerca. Riusciranno i nostri eroi a portare a termine la loro intrepida missione? La risposta al cinema!







Seconda Opinione!

Speriamo che il film sia altrettanto bello (mmm, ne dubitiamo!)

Per la prima volta (e crediamo che non sarà l'ultima!), la versione GBC di un gioco surclassa letteralmente quella per Game Boy Advance! Questo gioco è coinvolgente, originale e graficamente splendido. Fantastico risultato!

IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

GRAFICA
Il Game Boy Color sfruttato fino all'osso... meglio della versione GBA!

SONORO
Davvero molto monotono, quasi fastidioso.

GIOCABILITÀ
Raccogliere oggetti, uccidere nemici, raggiungere il livello successivo...

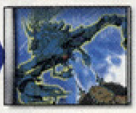
LONGEVITÀ
I giocatori esperti non ci metteranno troppo a finirlo.

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 6,5

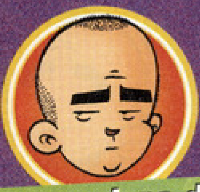
Divertente grazie soprattutto ad alcuni tocchi di originalità... ma non sperate che vi appassioni per molto tempo!

Info!



Chi l'ha fatto?	THQ
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Platform





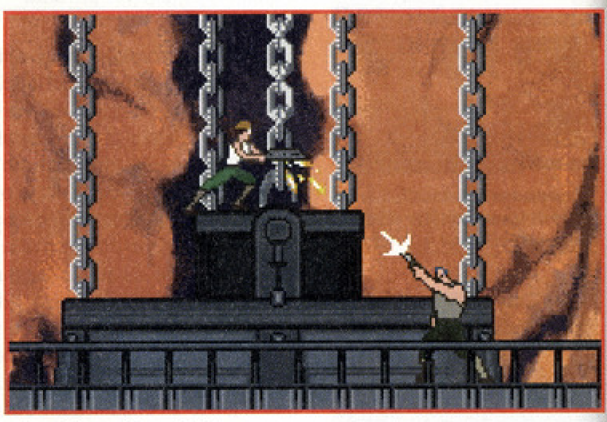
Recensione di Cataclisma

DISNEY'S ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

Una città perduta, dimenticata da milioni di anni... ed era il caso che rimanesse tale!

Se l'ultimo film di animazione di casa Disney è bello come questo videogioco, allora c'è da aspettarsi che le sale cinematografiche risuoneranno molto presto del pianto di tanti bambini delusi e annoiati! Come la maggior parte delle conversioni da film, questo *Atlantis: The Lost Empire* è infatti uno dei peggiori platform che ci siano capitati tra le mani da diverso tempo a questa parte! Vergogna!

Come nella versione GBC del gioco, impersonerete un esploratore di nome Milo e andrete in cerca della città perduta di Atlantide! Ma, a differenza della versione "più semplice", non potrete scegliere con quale personaggio attraversare i 18 livelli dei quali si compone il gioco. Tra gli altri aspetti deludenti, va segnalata la presenza del solito sistema di password (parole chiave) in sostituzione del ben più comodo salvataggio... a questo punto viene da chiedersi cosa volessero fare gli sviluppatori di tutto lo spazio che indubbiamente è rimasto libero sulla cartuccia! Per un paio di livelli questo gioco potrà anche risultare divertente (forse...), magari grazie alle animazioni discrete del personaggio principale (ricordano un po' quelle di *Prince of Persia*), ma presto la noia avrà il sopravvento: non c'è assolutamente nulla di misterioso in questo titolo. Anzi, è talmente banale che sa di già giocato almeno mille volte.



• Ecco il boss di uno degli ultimi livelli... peccato che sia troppo facile!



Seconda Opinione!

Non è poi così male? E invece sì, eccome!

Questo gioco è una delusione totale. Difficilmente riuscirà a piacere anche ai fan più sfegatati del film ma, se proprio ci tenete a provarlo, vi consigliamo almeno di comprare la versione GBC, che rimane superiore sotto tutti i punti di vista. Assurdo!

La verità su Atlantide

La misteriosa Atlantide scomparve nei mari in un'epoca non precisata. Nel corso dei secoli, intere schiere di studiosi hanno dibattuto su quale fosse l'effettivo luogo del suo affondamento. Soltanto noi, però, siamo riusciti a scoprire qual è la sua esatta collocazione! Dopo studi approfonditi (e soprattutto dopo il reperimento di una cartina dentro un ovetto di cioccolata!), abbiamo localizzato la sua posizione al centro dell'oceano Atlantico. A questo punto non resta che riportare alla luce i suoi resti per ammirare lo splendore di Atlantide. C'è un solo problema... per farlo bisognerebbe prosciugare l'Atlantico! Qualcuno ha idea di come fare?



IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

GRAFICA
Beh, almeno una cosa l'hanno azzeccata!

SONORO
Niente di esaltante... piatto.!

GIOCABILITÀ
Tante sfide davvero banali e molte occasioni per morire inutilmente. Non va proprio...

LONGEVITÀ
Il sistema di password è scadente e i livelli sono troppo pochi.

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 5

Un'altra delusione targata Disney. Atlantide... sta bene dove sta!

Info!



Chi l'ha fatto? Capcom
Quando esce? È già uscito
Di che si tratta? Picchiaduro



Recensione di Capitan Findus

FINAL FIGHT ONE

La strada non è un posto adatto ai deboli! Solo i lottatori più forti e determinati possono sopravvivere per più di una manciata di minuti! Voi lo siete?

Finalmente un buon picchiaduro a scorrimento per Game Boy Advance! Seguendo i passi di Streets of Rage e, ovviamente, del primo Final Fight, questo gioco include tutti i grandi elementi che hanno reso i classici per Megadrive e Super Nintendo così giocabili. Un mito!



• Andiamo, fatevi sotto se ne avete il coraggio! Cody ne ha per tutti!



• Questo tizio ha proprio una faccia da schiaffi...



• L'ammasso di muscoli, il belloccio di turno o quello atletico con la tutina? A voi la scelta!

In *Final Fight One* dovrete scegliere un personaggio tra i tre a disposizione, ognuno molto differente dagli altri sia in termini di aspetto che di stile di combattimento. Lo scopo è quello di farsi strada lungo i livelli picchiando a sangue i teppisti che affollano le ambientazioni di gioco, il tutto usando le arti marziali e una serie notevole di oggetti e armi che potrete raccogliere da terra o rubare direttamente ai nemici malmenati. Le mosse di base sono i classici calci e pugni, ai quali si aggiungono le prese, i calci volanti e la super-mossa (differente per ogni personaggio) da usare nel caso i nemici siano troppi (non esagerate, però... vi leva energia!). L'azione procede fluida e frenetica fino a quando non si arriva all'immancabile boss di fine livello che, di volta in volta, metterà a dura prova le vostre abilità di picchiatore. I nemici finali ridurranno infatti drasticamente il vostro livello di energia. Fortunatamente i membri delle gang, oltre alle armi da raccogliere, lasceranno spesso cadere dosi di energia per riempire la vostra barra nelle situazioni più gravi.

Il gioco scorre in maniera eccezionale e ogni mossa è facilissima da effettuare. Non c'è alcuna combinazione astrusa da imparare, l'attenzione è tutta posta sulla frenesia dell'azione al punto che anche un principiante potrebbe superare i primi livelli in maniera relativamente semplice. In ogni caso, il numero di livelli e le infinite ondate di nemici garantiscono una longevità piuttosto buona per questa cartuccia. Se a questo aggiungete la possibilità di affrontare il gioco con tre personaggi differenti, capirete che *Final Fight One* non vi stancherà tanto presto. Questo è semplicemente il tipo di gioco che stavamo aspettando, un classico ben realizzato e strapieno di tutti quegli elementi che rendevano grandi gli arcade dei bei tempi! E ora vogliamo un seguito totalmente nuovo!



• E via, verso una nuova area piena di teppistelli da conciare per le feste!



• Va bene che la metropolitana è un posto poco raccomandabile, ma qui si esagera!



• Svelto, prendi quella spada e fallo a fettine!



• Questo bestione potrà anche sembrare goffo, ma ha una forza fuori dal comune!



• Ma no, parliamone.... Ok, al diavolo: fatevi sotto!

I bei vecchi tempi...

Final Fight One ci ricorda anche un vecchio classico per MegaDrive, *Streets of Rage*. In questo titolo bisognava... beh, prendere allegramente a mazzate una serie di gang di criminali! I giochi così semplici e immediati sono anche dannatamente divertenti, e noi tutti speriamo che continuino a uscirne. Un altro gioco che vorremmo vedere su GBA è il mitico *Golden Axe*, molto simile ai due titoli sopracitati ma con la differenza che i personaggi sono armati di spade e asce e agiscono in mondi fantasy!









Seconda Opinione!



La violenza non risolve nulla...

... ma in un videogioco è veramente spassosa! Final Fight One è uno dei più grandi picchiaduro a scorrimento orizzontale di sempre, una conversione perfetta (e migliorata) per Game Boy Advance. I fan dell'originale non possono proprio lasciarselo scappare, ma anche le "nuove leve" lo troveranno irresistibile!

IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

GRAFICA
Nitida e colorata, veramente molto bella e fluidissima.

SONORO
Belle le musiche e molti gli effetti sonori.

GIOCABILITÀ
Cominciate una partita e non ve ne staccherete per ore!

LONGEVITÀ
Tre personaggi tra cui scegliere ma pochi livelli ed extra.

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 8

I cari vecchi picchiaduro a scorrimento hanno un fascino irresistibile che, a quanto pare, non accenna a diminuire nel tempo!



Recensione di Lo Spaccone

Info!



Chi l'ha fatto?	Midway
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Picchiaduro



READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

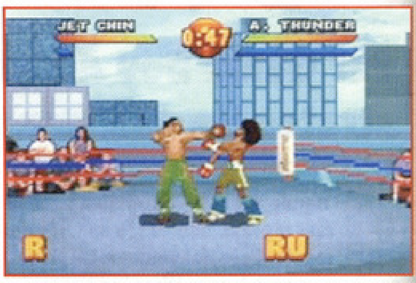
La boxe non è mai stata così folle... "Let's get ready to ruuuumbleee!!!"

Gli appassionati di titoli di boxe hanno spesso pareri piuttosto contrastanti riguardo le versioni di *Ready 2 Rumble* uscite sulle altre console. Alcuni le trovano incredibilmente divertenti, mentre altri non apprezzano il loro stile di gioco troppo improntato sull'azione pura. Scoprite cosa ne pensiamo noi!

Ready 2 Rumble Boxing Round 2 su Game Boy Advance, stando almeno alle parole della Midway, è identico alle versioni per console "grandi", il tutto compresso in una piccola cartuccia. Anche se un'affermazione del genere potrebbe sembrare azzardata, è sotto gli occhi di tutti che, almeno graficamente, questo titolo per Game Boy Advance FA PAURA! I giocatori potranno scegliere tra una lista di pugili differenti, il cui numero è veramente molto alto (considerate che mancano solo due pugili bonus, Bill e Hillary Clinton per la precisione) e anche le modalità di allenamento sono tutte presenti. L'obiettivo del gioco consiste nel prendere un pugile e farlo allenare, finché non raggiunge la sua forma migliore. Per far questo, dovrete fargli svolgere diversi tipi di esercizi, nutrirlo con il giusto quantitativo di vitamine e integratori e ovviamente farlo battere con gli altri pugili. *Ready 2 Rumble Boxing Round 2* è senza dubbio un ottimo tentativo di portare il pugilato sul piccolo schermo della console Nintendo, ma il numero di combinazioni richieste per effettuare le varie mosse rischia di risultare troppo complicato per un portatile, anche perché schiacciare in continuazione i tasti A, B, L e R finisce per diventare davvero scomodo e vi farà venire i crampi alle dita! Nonostante questo spiacevole difetto, siamo sicuri che tutti i fan di *Ready 2 Rumble* versione Nintendo 64 apprezzeranno anche questa nuova incarnazione del gioco di boxe più divertente di tutti i tempi!



• Afro si è scatenato in una combo devastante e sta facendo rimpiangere al suo avversario di essere nato. Questo sì che è sport!



• Vi siete mai chiesti come fa Afro Thunder a combattere con quella zazzera in testa?!? Ad ogni pugno incassato dovrebbe oscillargli per ore!



• I pugni volanti non mancheranno di scatenare una certa ilarità!



Seconda Opinione!



Botte da orbi... divertimento assicurato!

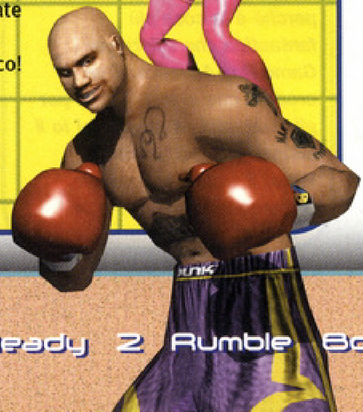
Incredibile, la Midway è riuscita a far entrare in una piccola cartuccia per GBA una copia esatta del gioco uscito su N64! Tutti i personaggi, tutte le mosse e tutta la follia di questa mitica serie sono riprodotte alla perfezione... peccato solo per le mosse combinate, che risultano piuttosto difficili da realizzare!

Facce da schiaffi

I lottatori in questo gioco sono una rassegna di tutti i personaggi più pazzi che si siano mai visti in un videogioco... e parecchi sono basati su persone realmente esistenti! Peccato per l'assenza dei coniugi Clinton ma, procedendo nel gioco, potrete comunque sbloccare le versioni pugilistiche di Shaquille O'Neal e Michael Jackson... e scusate se è poco!







IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

GRAFICA
La migliore mai vista in un picchiaduro per GBA!

SONORO
Tantissimi effetti perfettamente in tema con il gioco.

GIOCABILITÀ
Un'ottima sfida, ma i controlli non sono il massimo

LONGEVITÀ
La mancanza del multiplayer si fa sentire...

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 7,5

Un gioco di boxe semplice e divertente, che però richiede una buona confidenza con i controlli.

Info!



Chi l'ha fatto?	Int. Syst./Nint.
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Strategia



ADVANCE WARS

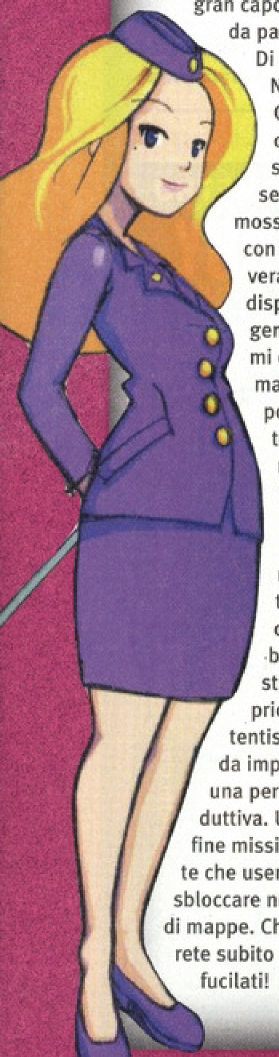


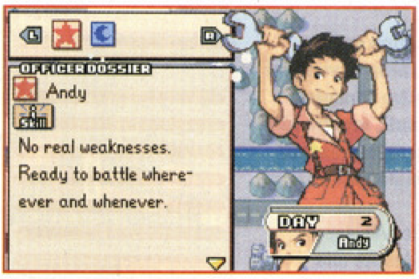
Recensione di Capitan Findus

Per Game Boy Advance il miglior gioco strategico dell'anno... un capolavoro assoluto!!!

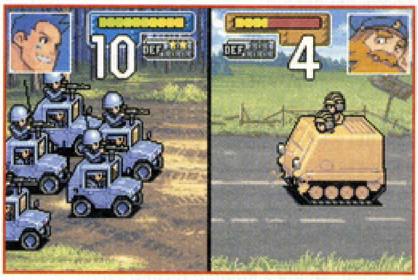
Quando mamma Nintendo decide di fare sul serio, cari ragazzi, non ce n'è mai per nessuno! Questa regola d'oro dei videogiochi trova ancora una volta conferma con *Advance Wars*, un titolo che entra in gioco con un unico obiettivo: sbaragliare ogni concorrenza e imporsi come il miglior strategico di sempre! Beh, i ragazzi della Intelligent Systems hanno fatto miracoli... *Advance Wars* è il Godzilla degli strategici! Preparatevi a esserne travolti!

Esaltarsi per un videogioco è meraviglioso, su questo non c'è alcun dubbio. Noi di Game Boy Mania ne abbiamo visti passare tanti, ma quando un titolo è davvero caldo... rovente... a temperatura di fusione... usciamo ancora fuori di testa come bambini! E *Advance Wars* è proprio uno di questi giochi, un gran capolavoro destinato a durare nel tempo e a fare da paragone per tutti gli altri titoli strategici futuri. Di che si tratta? L'idea di base è semplicissima. Nei panni di un capo militare della nazione Orange, dovrete affrontare con successo una campagna bellica contro altri minacciosi stati sul piede di guerra. Ciò si risolve in una lunga serie di missioni gestite a turni. Voi fate la vostra mossa... il malefico Game Boy Advance risponde! E con un'Intelligenza Artificiale veramente infida!!! A vostra disposizione avrete diversi generali, tutti simpaticissimi e disegnati in stile manga. Ognuno ha un potere speciale che potrà tornarvi utile in missione, quindi la loro scelta sarà molto importante. Anche il vostro esercito è composto da tantissime unità diverse: avrete carri armati, soldati di fanteria, navi, bombardieri, batterie missilistiche... non manca proprio nulla! Il gioco è divertentissimo e semplicissimo da imparare, anche grazie a una perfetta campagna introduttiva. Un buon punteggio a fine missione si traduce in monete che userete al negozio per sbloccare nuovi generali e decine di mappe. Che gioco, ragazzi... correte subito a comprarlo o sarete fucilati!





• **Anche se non vi piacciono i giochi di strategia, *Advance Wars* vi conquisterà di sicuro.**



• **La longevità di questo titolo è quasi infinita: impossibile fare di meglio. Parola di esperti.**

IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

che BOMBA!

GRAFICA
Stile nipponico carinissimo e grafica superdettagliata... Advance Wars è grande!

SONORO
Bello ma troppo ripetitivo. Comunque non infastidisce affatto, anzi...

GIOCABILITÀ
Perfezione allo stato puro. Favoloso. Grande.

LONGEVITÀ
Superata anche la perfezione! C'è da giocare per anni e anni con Advance Wars...

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 10

Di giochi come questo non ne capitano molti. Se non lo prendete commettete uno sbaglio enorme!

Seconda Opinione!

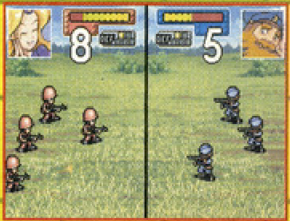


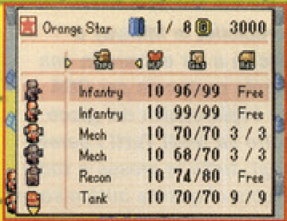
Sono impazzita per Advance Wars!

Che bello, ragazzi, che bello! Questo gioco è veramente troppo bello! Ehm... vi ho detto quant'è bello Advance Wars? OK, un attimo, fatemi riprendere... CHE BELLOOOO!!! Prima che mi leghino e mi portino via, devo assolutamente convincervi a comprare questa cartuccia, perché è la cosa più fantastica che esista per Game Boy Advance! E se credete che io vada pazza per gli strategici, vi sbagliate! Io li odiavo, prima di Advance Wars! È troppo bello, bello, belloooo...

Eravamo quattro amici in guerra...

Le caratteristiche più entusiasmanti di *Advance Wars* sono quelle relative al gioco in più persone. Grazie all'ormai mitico cavo link, potrete mettere su furiose sfide a quattro giocatori con una serie di mappe pressoché infinita! Un Editor vi permette poi di inventarle e scambiarle tra amici! Inoltre potrete sfidarvi anche con una sola cartuccia nonostante le modalità di gioco siano ovviamente limitate. E se avete un solo GBA? Nessun problema, il gioco è a turni e vi fa giocare tutti sullo stesso Game Boy a rotazione... Basta poco, che ci vuole?

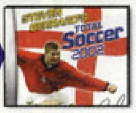






Recensione di Duke

Info!



Chi l'ha fatto?	Ubi Soft
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Sportivo



STEVEN GERRARD'S TOTAL SOCCER

Era solo questione di tempo, prima o poi la Ubi Soft doveva pur cimentarsi col mondo del calcio!

A campionato ormai iniziato da un bel pezzo, forse qualcuno si sarà accorto che il nuovo gioiellino portatile di casa Nintendo è ancora a secco sul fronte dei giochi di calcio. Fortunatamente, la Ubi Soft ha deciso di colmare questo vuoto con il suo *Total Soccer*... e non possiamo che esserne felici! Ovviamente, quando si parla di giochi di questo genere, ognuno di noi sa benissimo cosa aspettarsi, quindi andiamo ad analizzare subito i particolari.

Il gioco vi mette a disposizione ben 114 squadre di club provenienti da tutti i maggiori campionati del mondo, tutta una serie di coppe e tornei, una modalità a due giocatori tramite cavo Link... praticamente tutto quello che si potrebbe desiderare da un titolo calcistico! Detto questo, dobbiamo ammettere che noi tutti, qui in redazione, siamo rimasti piuttosto impressionati da *Total Soccer*. La qualità della grafica si attesta su buoni livelli (e l'effetto che le condizioni atmosferiche hanno sui vari terreni è solo uno dei tanti tocchi di classe), mentre dal punto di vista del sonoro non ci si può certo lamentare: musiche ed effetti sono davvero grandi! Lo stesso discorso vale anche per i controlli, semplici e immediati nonostante il buon numero di azioni possibili. Tutti i patiti di calcio possono finalmente consumare i propri polpastrelli sul controller del Game Boy Advance cimentandosi nel loro sport preferito! E con una grandissima soddisfazione, parola di Game Boy Mania! Siete pronti al fischio d'inizio? La partita sta per cominciare!



• Una volta giunti al limite dell'area, starà a voi trovare la migliore soluzione per battere a rete.

Seconda Opinione!



Il bicchiere è mezzo pieno

I giochi di calcio non mi fanno impazzire: visto uno, li avete visti tutti. Resta comunque il fatto che chiunque voglia comprare un titolo calcistico per GBA potrebbe trovare cose molto peggiori di questo Total Soccer. Nel caso vogliate assolutamente aspettare ISS, però, non avrebbe senso prendere il titolo Ubi Soft. Se questo non è il vostro caso, correte pure al negozio, non ve ne pentirete

IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

GRAFICA
Grafica 2-D con visuale dall'alto. Niente di speciale, ma funziona bene.

SONORO
Ottimi gli effetti sonori del pubblico, sembra quasi di essere in uno stadio!

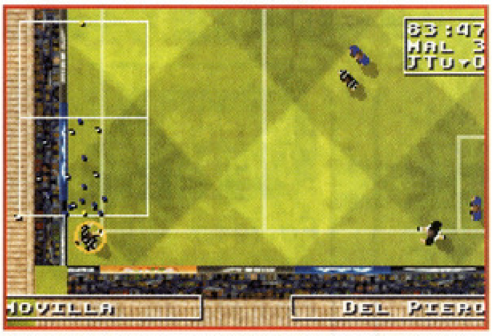
GIOCABILITÀ
Schema di gioco intuitivo e veloce, ma segnare è tutt'altro che facile!

LONGEVITÀ
Una barca di opzioni e modalità diverse da affrontare! C'è persino la coppa del mondo!

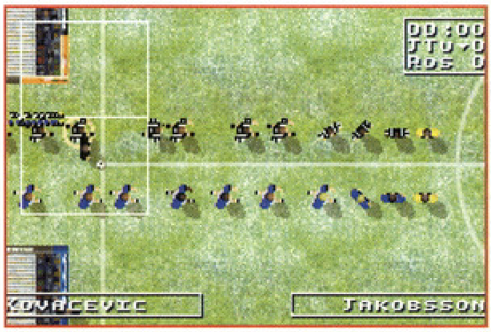
fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 8

Un gioco solido e divertente, consigliato a tutti gli appassionati di calcio!

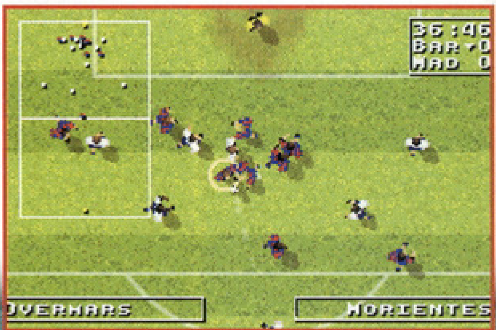


• Ai super appassionati questo titolo ricorderà il mitico Sensible Soccer uscito qualche anno fa per i computer PC e Amiga.



• Ventidue uomini in mutandoni che inseguono una palla... signore e signori, ecco lo sport più bello del mondo!

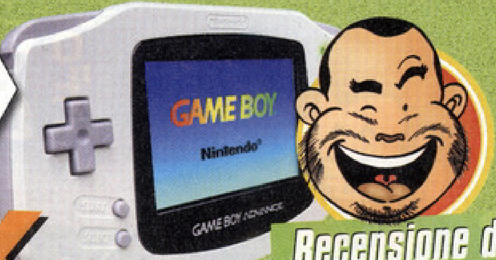




Info!



Chi l'ha fatto?	Telegames
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Sparatutto



BACK TRACK

Recensione di Capitan Findus

Luna invasa. Stop. Alieni sempre più aggressivi. Stop. Solo voi potete fermarli. Stop. Aiuto! Stop.

Quando cominciarono a circolare le prime voci riguardanti uno sparatutto in soggettiva stile Doom su Game Boy Advance, molti degli "esperti" o presunti tali di videogiochi scossero vistosamente la testa e dissero che non sarebbe mai stato possibile. Beh, indovinate un po'? Si sbagliavano! Sta infatti per arrivare sugli scaffali proprio uno shooter in prima persona per GBA, ed è solo il primo di una lunga serie!

Back Track ha una trama molto simile a quella di *Doom*, il progenitore di tutti gli sparatutto in soggettiva (insieme all'ormai preistorico *Wolfstein 3D*). Sembra infatti che gli alieni siano atterrati sulla Luna, ostacolando il prezioso progetto del Governo che intendeva costruire una base spaziale sul lato oscuro del satellite terrestre. Inutile dire che spetterà a voi infiltrarvi nella base, liberare tutti gli umani prigionieri e imbottire per bene di piombo le creature venute da lontano in modo che imparino che con gli umani non si scherza! Una trama estremamente semplice e scontata... come al solito, insomma, ma in fondo c'era da aspettarselo! Armati inizialmente solo di una pistola ed una specie di coltellino svizzero, dovrete aggirarvi per una serie di stanze e corridoi tridimensionali nel tentativo di liberare i disperati esseri umani intrappolati in tubi di vetro. È chiaro che approfitterete della situazione per far fuori ogni sorta di immonda creatura aliena! Suona semplice, no? E infatti lo è! Ma attenzione, perché il gioco è in realtà piuttosto impegnativo. Tutti i livelli sono stati strutturati in modo da costringervi ad affrontarli in maniera molto ragionata. Tanto per fare un esempio, le munizioni e l'energia che troverete nei livelli vi basteranno sempre per un pelo: non c'è spazio per gli sprechi, insomma! Molto spesso, poi, incontrerete degli ostacoli (come campi di forza o porte sbarrate) che non potrete superare immediatamente, quindi sarete obbligati a esplorare ulteriormente i livelli per poi ritornare sui vostri passi con la chiave giusta. Graficamente, questo *Back Track* è davvero impressionante, anche se i nemici sono animati in modo un po' scattoso e grossolano. D'accordo, ragazzi, la grafica è veramente mozzafiato, ma se gli sviluppatori di *Ecks Vs Sever* sono riusciti a raggiungere anche un'ottima qualità nelle animazioni, perché la Telegames non ha fatto altrettanto? A parte quest'unico difetto, *Back Track* si rivela comunque uno splendido titolo, un vero spasso da giocare e un acquisto obbligato per gli appassionati del genere sparatutto 3-D... anche solo per quanto è divertente sfidarsi in quattro con il cavo Link!

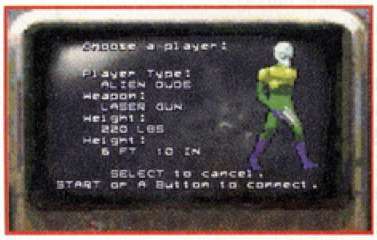


• Andiamo a fare pulizia di alieni cattivi... il mondo ce ne sarà grato!



• Niente riesce a combattere il male meglio di un po' di deodorante, non credete?!?





• Cosa danno stasera in TV? Ah, la solita roba di alieni, che noia...



In alternativa...

Back Track è uno splendido gioco e di certo non vogliamo farvi pensare il contrario ma, nel caso desideriate dei nemici animati in maniera più convincente, vi consigliamo di aspettare l'imminente *Ecks Vs Sever*. Basato su un film di prossima uscita, questo gioco è anch'esso uno sparatutto in soggettiva. Pur essendo simile al titolo Telegames, vanta delle animazioni migliori, dei livelli strutturati su più piani e missioni a obiettivi multipli.



Seconda Opinione!



Furiosa azione tridimensionale su una console portatile... wow!

Un gioco che tutti dovrebbero quantomeno vedere almeno una volta. Fino a poco tempo fa era impensabile anche solo ipotizzare che su una console portatile si sarebbero potuti raggiungere simili livelli di splendore grafico e di profondità di gioco. Le partite in singolo sono fantastiche, ma la modalità Multigiocatore è semplicemente incredibile!

IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

GRAFICA
Ottima, peccato solo per le animazioni dei nemici, che non sono proprio il massimo!

SONORO
Musiche di grande atmosfera e davvero tanto parlato! Una vera delizia!

GIOCABILITÀ
I controlli sono un sogno... chi l'avrebbe mai sperato!

LONGEVITÀ
Il gioco non è lunghissimo ma è impegnativo, e poi partono le sfide a quattro!



Voto finale 8

Non sarà il Doom originale ma... è meglio del Doom originale! L'allievo che supera il maestro!



Recensione di Birillo

Info!

Chi l'ha fatto?	Majesco
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Azione



EARTHWORM JIM

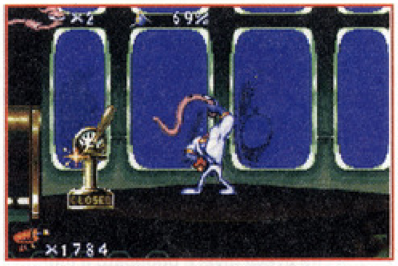
Earthworm Jim arriva su Game Boy Advance con questo remake di un grande classico del passato. Sarà ancora il verme di una volta?

Jim è un semplice verme di campagna. Un lombrico che fa tutte quelle cose che i lombrichi come lui amano fare. Questo fino a quando, un giorno, non gli cade addosso una cyber-tuta supertecnologica!!! Il simpatico invertebrato si trasforma così in un essere dotato di incredibili poteri. Un nuovo eroe è nato... parte lombrico, parte macchina: è Earthworm Jim!

E così nacque la leggenda. Originariamente uscito su Super Nintendo e MegaDrive, *Earthworm Jim* vanta alcune delle ambientazioni più folli e divertenti che si siano mai viste in un videogioco, il tutto impreziosito da numerosi tocchi umoristici, personaggi particolarmente bizzarri e livelli molto ingegnosi. Tutto questo è stato riprodotto in maniera estremamente fedele su Game Boy Advance. Armato di una pistola al plasma (e di una testa "elastica" che potrete usare sia come corda che come propulsore), Jim dovrà attraversare sette ambientazioni, tutte molto diverse l'una dall'altra, affrontando un gran numero di nemici strampalati, dal Major Mucus (Maggiore Muco!) al Professor Monkey For A Head (letteralmente "Professor Testa di Scimmia"!). Nel gioco dovrete catapultare mucche in aria, cavalcare criceti e asteroidi e infine esplorare una serie di mondi decisamente fuori di testa. Con tre livelli di difficoltà, *Earthworm Jim* offre anche una sfida piuttosto seria. I giocatori della vecchia scuola troveranno indubbiamente familiari i vari enigmi e ostacoli che bloccano la strada di Jim, ma le "nuove leve" scopriranno che si tratta di sfide tutt'altro che banali e abbastanza varie da riuscire a non diventare ripetitive.
La folle combinazione di originalissima azione platform e di enigmi difficili da risolvere rende questo *Earthworm Jim* un gioco davvero interessante. L'unico rammarico è che i giocatori più esperti lo conosceranno già a memoria e purtroppo non c'è nessun extra (incluse password e opzioni per il salvataggio) che potrebbe spingere a rigiocare questo titolo nel caso lo si sia già fatto ai tempi dei 16-bit. I livelli più scuri poi soffrono abbastanza in termini di visibilità sullo schermo del GBA. Ci troviamo quindi tra le mani un grande classico del passato, ancora divertente e carismatico come un tempo, ma niente di nuovo o stupefacente.



• Jim potrà pure avere le armi, ma dovrebbe migliorare la mira!



• Jim, di tanto in tanto, è solito dedicarsi anche agli sport estremi.



• Una folle combinazione di azione platform e risoluzione di enigmi



• "Verso l'infinito e oltre!". Andiamo, Jim, non ti montare la testa!

Seconda Opinione!



Gioco da vermi

Sembra che molti intendano il GBA come la console perfetta per far rivivere i vecchi classici 2D, ma c'è da dire che in questo caso l'operazione è riuscita proprio male! Il design folle dei livelli semplicemente non funziona sul piccolo schermo del portatile Nintendo e la mancanza di extra è gravissima. L'uscita meno curata che si sia vista finora su GBA, evitatelo!

IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

GRAFICA
Gli sfondi sono ben animati e Jim ha un ottimo aspetto. Peccato solo che sia un po' poco visibile...

SONORO
Carini gli effetti sonori, ma le musiche tendono a stancare molto presto

GIOCABILITÀ
C'è veramente tutto: varietà e sfida. Tutto già giocato, però.

LONGEVITÀ
Niente extra, niente stimoli a rigiocare al Verme Jim!

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 7

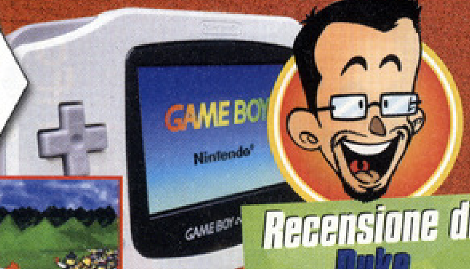
Un gioco ingegnoso e pieno di humour, un grande classico del passato penalizzato però dalla mancanza di extra.

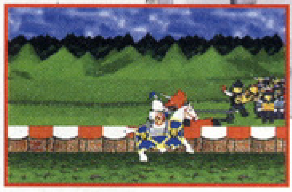
Chi è costui?

Earthworm Jim vide la luce per la prima volta nel lontano 1994 sulle console a 16-bit che spadroneggiavano allora, ossia Super Nintendo e MegaDrive. Si trattava del primo gioco in assoluto prodotto dalla Shiny Entertainment. Da quel giorno, il verme più famoso del mondo è stato ospite di diverse altre console e ha persino generato una serie animata. Questo titolo per Game Boy Advance è la fedele conversione dell'originale, il che sarà una mezza delusione per tutti quelli che lo hanno già giocato. Per i più giovani, però, questo non sarà un difetto!

Info!

Chi l'ha fatto?	Interactive
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Avventura





Recensione di Duke

LEGO ISLAND 2: BRICKSTER'S REVENGE

Tutti in coro: e quale sarebbe *Lego Island 1*? Beh, poco importa: questo gioco è fantastico!

L*ego Island 2* per Game Boy Color è passato piuttosto inosservato, ma la Lego è convinta che la storia non si ripeterà con questa versione per GBA. In questa avventura vestirete i panni del simpatico Pizza Boy Pepper, aggirandovi per le fantasiose ambientazioni dell'isola dei Lego alla ricerca del Briccone, un pericoloso criminale evaso di prigione. Esattamente ciò che accadeva nella versione GBC, insomma, ma... fidatevi di noi, non avevate ancora visto niente!

Sembra che il terribile Briccone (Brickster) abbia in qualche modo demolito tutti gli edifici dell'isola, quindi dovrete vagare a bordo del vostro fidato skateboard alla ricerca dei progetti indispensabili per ricostruire ogni singola casa e negozio. Inoltre dovrete catturare gli scagnozzi del Briccone lanciandogli contro le vostre pizze e ovviamente dovrete consegnare lo stesso Briccone alla giustizia! Ci sono anche moltissimi mini-giochi da completare, come un folle inseguimento sul tetto di un treno in corsa, un'avventura subacquea o ancora un eroico torneo medievale. Ci sono poi quaranta Carte Lego da collezionare e scambiare, grazie alla possibilità di connessione con altri Game Boy Advance. Recentemente ci siamo lamentati abbastanza della mancanza di avventure dotate di enigmi intelligenti da risolvere, una categoria che aveva invece dominato il mondo dei videogiochi nei primi anni '90. Ecco, *Lego Island 2* viene a colmare (almeno in parte) proprio questo vuoto, tutti gli appassionati del genere sono avvertiti!



IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

GRAFICA
Grandiosa azione 3-D e un dettaglio incredibile per tutto il gioco!

SONORO
Un bel po' di parlato, ma la musica diventa presto irritante.

GIOCABILITÀ
Splendidi puzzle e un livello di difficoltà perfetto: il divertimento è assicurato!

LONGEVITÀ
Ore e ore di gioco garantite! Tonnellate di mini-giochi, avventure secondarie e il cavo Link! Wow!

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 8,5

Una splendida avventura che tutti i possessori di GBA non dovrebbero perdersi!

Info!

Chi l'ha fatto?	THQ
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Corse



COLIN MCRAE RALLY

Indossate il casco e preparatevi a coprirvi di fango, il Re del Rally sta per lanciare la sua sfida!

Una delle serie più belle di giochi di guida è sicuramente quella che porta il nome di Colin McRae, l'eroe dei rally per eccellenza. La saga si è sempre distinta per grafica, velocità e controllo... tutto quasi perfetto, davvero da urlo! Ora anche i possessori di Game Boy Color potranno affrontare la sfida di Colin, provando le emozioni di una vera corsa da brivido su terreni sconnessi e impervi! Siete pronti a mettervi in gioco?

La grafica del gioco è ovviamente quella limitata di un titolo Game Boy Color, ma il sonoro è davvero una cosa incredibile, con il co-pilota che vi urlerà in continuazione tutta una serie di consigli su come affrontare la pista! Il controllo dell'auto è sorprendentemente realistico e i percorsi sono quasi identici a quelli della versione PlayStation, con la stessa serie di curve a gomito e salti. Tutti questi fattori rendono *Colin McRae Rally* per GBC un capolavoro assoluto, uno dei migliori giochi di guida mai apparsi su una console portatile. Non lasciatevelo sfuggire!



Recensione di Tanya



• È incredibile quanto un semplice gioco di guida possa essere coinvolgente!



• Le piste sono contraddistinte da una grande varietà di terreni da affrontare.

IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

GRAFICA
Colorata e molto dettagliata, anche sul piccolo schermo del GBC.

SONORO
Effetti incredibili... come il parlato del co-pilota!

GIOCABILITÀ
Veloce e realistico, sembra quasi di correre una vera gara!

LONGEVITÀ
Sei differenti percorsi e tante modalità di gioco.

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 9

Uno dei migliori giochi di guida mai usciti per GBC. Provare per credere!



Info!

Chi l'ha fatto?	Infogrames
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Sport



Recensione di Lo Spaccone

DOOM

Siete soli in mezzo a orde di mostri alieni molto arrabbiati... cosa pensate di fare? Ma certo, massacrarli!

Doom non è un gioco normale, ma un vero e proprio mito! Questo titolo, infatti, uscì molti anni fa per PC e rese famoso un genere prima quasi sconosciuto: gli sparatutto 3D in prima persona! Se non li conoscete, sappiate che l'idea è semplicissima. Voi vedete il mondo tridimensionale del gioco dagli occhi del protagonista. La canna del vostro fucile è lì, sullo schermo, pronta a sparare... l'esaltazione è totale... E ora tutto questo arriva sul Game Boy Advance!

E pensare che tutti dicevano che il Game Boy Advance sarebbe stata la console dei giochi 2-D! Tutte frottole! *Doom*, riprodotto con una fedeltà pazzesca sul nostro minuscolo schermo, dimostra a tutti che le strade che il mostriciattolo Nintendo può percorrere sono davvero infinite! In *Doom* voi sarete un soldato spaziale che, rimasto isolato su un pianeta invaso da demoni alieni molto ostili, dovrà salvare la sua dura pellaccia nell'unico modo intelligente che gli viene in mente: ammazzando tutti i mostri! Che dire? Sembra proprio il paradiso del videogiocatore... e infatti lo è! *Doom* vi farà pompare tanta adrenalina mentre esplorerete stanze e corridoi della base, sempre all'erta e pronti a essere assaliti dalle fameliche e ributtanti creature assassine! Un bell'arsenale vi darà notevoli soddisfazioni quando inizierete a far fuori mostri su mostri spalmando il loro viscido liquido verde ovunque! Ma questo, ragazzi, è solo l'inizio! Oltre ai tre episodi da completare (ognuno composto da un bel po' di livelli), potrete anche prendere il vostro fidato Cavo Link e organizzare dei massacri tra amici davvero divertentissimi! Riuscirete a piantare una pallottola sulla fronte degli altri nemici prima che loro vi facciano la pelle? Sappiate che il "deathmatch" (così si chiamano le sfide tra giocatori umani negli sparatutto 3-D... usate questa parola e farete bella figura!) è un'esperienza unica, che già da sola varrebbe l'acquisto di Doom. Il gioco poi ha una grafica e un sonoro eccezionali, peccato solo per qualche scatto ogni tanto. Ora basta chiacchiere... correte a prendere Doom: gli alieni vi aspettano!













Seconda Opinione!

Sarà limitato, ma Doom è sempre il migliore!

Ho visto altri incredibili sparatutto 3-D in arrivo per il mitico Game Boy Advance. Hanno missioni più varie e complesse, grafica ancora più definita, armi più numerose... tutto giusto. Però, ragazzi, fatevelo dire da uno che ha giocato giorni interi con Doom su PC... questo gioco è l'unico e originale, il maestro!!! Acchiappate Doom e iniziate a giocare, non smetterete più!

IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

fetecchia accettabile grandioso mitico

GRAFICA
Identico all'originale Doom per i personal computer con soltanto qualche raro rallentamento.

SONORO
La musica e il sonoro di Doom fanno il loro dovere. Da sentire in cuffia per avere più paura!

GIOCABILITÀ
Ragazzi, è adrenalina pura! E poi Doom non è uno sparatutto qualunque: è il mito!!!

LONGEVITÀ
Il gioco singolo finirà, prima o poi... ma voi inizierete a sfidare i vostri tre migliori amici!

Voto finale 8,5

Doom su GBA è un sogno che si realizza... e stanno arrivando altri sparatutto 3-D ancora più promettenti!

Info!



Chi l'ha fatto?	Capcom
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Platform





Recensione di Tanya

GHOSTS'N'GOBLINS

Chi dovete chiamare, i Ghostbusters? No, un coraggioso cavaliere in armatura e spada! È Ghosts'n'Goblins, gente... è tornato!

Nel caso non abbiate mai sentito parlare di *Ghosts'n'Goblins*, lasciatevi solo dire che è uno dei più bei giochi da sala di sempre! Nei panni di Arthur dovrete salvare la vostra bella principessina rapita da malvagi demoni infernali (che storia drammatica...) attraversando una lunga serie di difficili livelli.

Lungo la strada che vi porterà dalla vostra amata incontrerete fantasmi, goblin (ovviamente!) e altre terrificanti creature che, come unico scopo nella vita, hanno quello di ostacolarvi con tutti i mezzi a loro disposizione! Nonostante la grafica sia semplice e il gioco affondi in un passato remoto, il fascino di *G'n'G* resta immutato e travolgente... un vero mito! Peccato solo che il livello di difficoltà sia veramente molto elevato... ma molto, eh! Arthur, infatti, morirà se colpito due volte da un nemico, ed essere toccati non è affatto difficile, credeteci! La prima volta perderete l'armatura e rimarrete in mutandoni, la seconda... sarete un bello scheletro e fine della storia! Questo, comunque, rende le partite estremamente stimolanti, a patto che non rinunciate troppo presto alla sfida. Insomma, quale riedizione di un grandissimo classico del passato, merita attenzione (anche perché è fatta molto bene), ma è un gioco poco indicato a chi ha paura di una difficoltà elevata. Vedete un po' voi!



• **Quale altro gioco unisce una splendida azione platform a una perfetta simulazione di striptease?**



• **Enormi piante mangia-uomini... dev'essere l'effetto delle piogge acide!**

IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

GRAFICA
Ottima trasposizione dello straclassico Capcom!

SONORO
Non tradisce troppo l'originale ma può risultare presto fastidioso... lo disattiverete!

GIOCABILITÀ
Ottimo per le partite rapide e furiose, ma molto difficile.

LONGEVITÀ
Ce ne vogliono di ore per finirlo (a patto di non arrendersi!)...

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 8

Divertente e mitico. C'è solo il rischio che diventi frustrante! Lo consigliamo comunque molto caldamente!

THE LAND BEFORE TIME

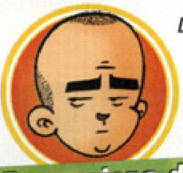
Info!



Chi l'ha fatto?	Eclipse
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Platform



Un gruppo di piccoli lucertoloni verdi è in difficoltà... a voi il compito di salvargli le squame e riportarli a casa!



Recensione di Cataclisma

The Land Before Time (il cartone animato noto in Italia con il titolo di *Alla Ricerca della Valle Incantata*), come forse saprete è un popolare film d'animazione in cui un gruppo di cuccioli di dinosauro si avventura in un viaggio per trovare un nuovo posto dove vivere, dopo che il loro ambiente naturale è stato distrutto. Come tutto questo possa tradursi in un platform probabilmente resterà per sempre un mistero, fatto sta che è proprio quello che è successo!

Sapete qual è problema principale di questo gioco? Semplicissimo, ragazzi: che il suo livello di originalità è pari a quello del 745esimo episodio di "Beautiful"... anzi, a quello della sua replica!!! Ci sono veramente troppi giochi spudoratamente identici in circolazione e proprio non vediamo per quale motivo dovreste comprare anche questo. Tutto quello che dovrete fare in *The Land Before Time* è controllare un dinosauro per farlo avanzare attraverso varie ambientazioni, ognuna delle quali sa decisamente di già visto! Probabilmente *The Land Before Time* vuole piacere a tutti i costi ai giocatori più giovani, fascia di età alla quale si rivela però poco adatto a causa di un sistema di collisioni veramente troppo difficile da gestire. Ve lo immaginate un bambino che lancia a terra il suo Game Boy urlando: "Estinguiti, odioso dinosauro!". No? Con questo gioco in mano, noi sì!



• **Ci sono un sacco di oggetti da raccogliere nelle varie ambientazioni... Wow!**



• **Una schermata che difficilmente vi rattristerà più di tanto...**

IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

GRAFICA
Bei personaggi grandi e colorati.

SONORO
Wow, fantastico, incredibile... ehm, stavamo scherzando!

GIOCABILITÀ
Il solito platform, veramente nulla di nuovo.

LONGEVITÀ
I giocatori esperti lo finiranno in men che non si dica.

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 5

Forse potrebbe piacere ai più giovani, ma solo a loro!



Recensione di Cataclisma

Info!



Chi l'ha fatto?	Activision
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Platform



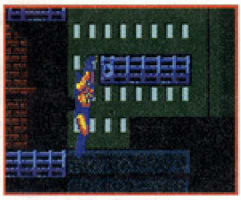
X-MEN: WOLVERINE'S RAGE

Alcuni X-Men hanno dei poteri davvero notevoli... ma in questo gioco hanno deciso tutti di picchiare solamente come forsennati!

Attenzione, ragazzi, perché stavolta Wolverine è davvero furioso! "E quando non lo è?", direte voi. Sì, ma stavolta è veramente incavolato nero! Una donna chiamata Lady Deathstrike gli sta causando non poche grane. Per la precisione, questa signorina dal nome così rassicurante (Signora Colpo Mortale!) ha trovato il modo di fondere il suo scheletro di Adamantio, il che potrebbe trasformarlo istantaneamente in un ammasso informe di gelatina!



• Wolverine è stato circondato, ma uno come lui sa sempre come cavarsela!



• Ecco quello che si suol dire "aggrapparsi con le unghie"!

Prima di affrontare questa malefica donna, dovrete attraversare 20 livelli a tempo e vi assicuriamo che l'impietoso ticchettio dell'orologio renderà il vostro compito veramente molto arduo. Lungo la vostra strada dovrete sconfiggere le solite orde di nemici, composte da ninja, soldati armati di mitra e supercattivi come Sabretooth e Cyber. È un vero peccato che un platform potenzialmente divertente come questo sia rovinato da un paio di difettucci sui quali proprio non possiamo soprassedere. La grafica, ad esempio, ha un numero davvero limitato di colori e l'intero gioco avrebbe guadagnato molto se fosse stato possibile usare più personaggi. Per quanto, infatti, Wolverine sia un supereroe molto affascinante, la triste realtà è che le sue capacità si fermano al menare pestoni! Insomma, le sue mosse combinate saranno anche notevoli, ma volete mettere quanto sia più emozionante sparare raggi laser o usare la telecinesi come fanno gli altri X-Men?

IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

GRAFICA
I pochi colori gli danno un aspetto scialbo.

SONORO
La musica è tra le peggiori che ci sia mai capitato di sentire.

GIOCABILITÀ
Lo stile "salta & picchia" è un po' troppo limitato per i nostri gusti!

LONGEVITÀ
Non che sia breve, ma difficilmente lo giocherete per più di tanto.

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 5

Il classico platform trito e ritrito, senza la minima traccia di originalità. Non va!

Info!



Chi l'ha fatto?	Titus
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Sparatutto

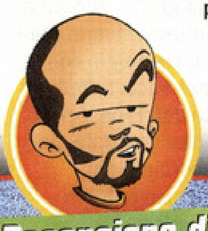


ROBOCOP

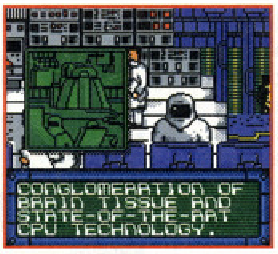
Parte uomo, parte macchina... il superpoliziotto arriva su GBC a dettare legge!

È incredibile come i film di fantascienza ultraviolenti possano essere "ripuliti" dai loro elementi più crudi per essere fruibili da una fascia di pubblico il più possibile ampia. Prendete ad esempio *Robocop*. Una volta era un film consigliato a un pubblico maturo, mentre ora arriva su Game Boy sotto forma di un simpatico rompicapo con una grafica in stile cartone animato!

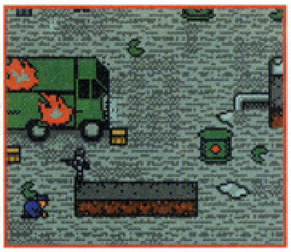
Il gioco di *Robocop* non sembra affatto male... Certo, i personaggi che vedrete sono tutti piuttosto piccoli, ma l'aspetto complessivo è davvero grandioso! Nonostante il gioco sia abbastanza divertente (si tratta in sostanza di andare in giro armati di pistola, sparando a tutto ciò che si muove... un classico dei videogiochi!), risulta presto evidente che le cose da fare sono veramente poche. In ogni missione riceverete degli obiettivi specifici ma, nonostante ciò, in pochi secondi l'azione diventerà ogni volta molto monotona. In pratica avrete sempre la netta sensazione di trovarvi tra le mani qualcosa di già giocato! Certo, nel caso siate dei fan sfegatati del poliziotto d'acciaio questo gioco potrebbe anche piacervi, ma avrete bisogno di molta pazienza per trarne delle dosi soddisfacenti di divertimento. Noi vi abbiamo avvertito...



Recensione di Birillo



• Ci sono tante cose piuttosto "originali" in questa nuova versione di *Robocop*...



• La grafica miniaturizzata è molto diversa da quella che siamo abituati a vedere su GBC. Almeno non è un platform!

IL POTENZIOMETRO GAME BOY MANIA

GRAFICA
Piccola e colorata, ma nel complesso non abbastanza bella.

SONORO
Senza infamia e senza lode!

GIOCABILITÀ
Semplice e familiare, ma troppo ripetitivo.

LONGEVITÀ
A meno che non vogliate finirlo a tutti i costi, vi stancherà presto.

fetecchia accettabile grandioso mitico

Voto finale 6,5

Controllate Robocop e sparate a tutto e a tutti... senza un motivo plausibile!

1ª PARTE

THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS: LA GUIDA

In questo numero inizia la nostra guida speciale alle nuove avventure di Link! Cominciamo con *Oracle of Seasons*, e subito dopo partiremo con *Oracle of Ages*. Siete pronti a finire i due giochi con la velocità della luce?

Nord Horon

Parlate con la ragazza vestita di rosso. Lei vi dirà di chiamarsi Din. Parlate con gli altri personaggi e poi tornate a parlare con Din. Dopo aver ballato con lei arriverà Onox, il Generale delle Tenebre, e rivelerà che Din è in realtà l'Oracolo delle Stagioni. Un tornado la rapirà senza che possiate fare nulla. Onox la rinchiude in un cristallo per fermare i suoi poteri, e inabissa il Tempio delle Stagioni. Starà a voi sistemare la situazione! Appena vi sarete ripresi, parlate con Impa, che vi darà un messaggio per il Maku Tree.





Villaggio Horon e Costa Ovest

Andate nel Villaggio Horon. C'è la Casa dell'Uccello Sapiente nell'angolo in alto a sinistra del villaggio (vi spiega le basi del gioco), mentre nella parte in basso a destra ci sono i Gioiellieri Vasu, dove potete prendere la Scatola degli Anelli e l'Anello dell'Amicizia. Uscite dal villaggio andando a sinistra e saltate giù dal burrone, poi andate a sinistra, giù intorno al muro e a destra. C'è una porta con radici da entrambe le parti: entrateci per accedere alla Grotta dell'Eroe.



Grotta dell'Eroe

Evitate il Keese e andate a destra. Muovete il blocco per aprire le porte e andate in alto a destra. Nella nuova stanza, muovete il blocco che sbarra la strada e seguite il sentiero che porta ai nuovi blocchi. Spostate in giù quello a sinistra e a destra quello a destra e seguite il sentiero verso destra. Fermatevi sul pulsante nell'angolo a destra della stanza e prendete la Piccola Chiave dallo scrigno, poi tornate indietro nella stanza precedente. Tornate ancora a sinistra fino a raggiungere i blocchi e muovete quello di sinistra verso l'alto e quello di destra a destra, poi seguite il sentiero fino al blocco successivo e spostatelo. Andate verso il basso. Muovete ancora il blocco che apre le porte e andate in basso, dove troverete una porta chiusa. Usate la chiave entrate nella prossima stanza. Salite sulla leva e andate intorno alla fossa, per salire in alto nella prossima stanza, dove si trova uno scrigno con la Spada di Legno. Uscite.



Costa Ovest e Grotta dell'Eroe



Appena usciti dalla grotta, andate a sinistra e in alto intorno al muro, poi a destra. Tagliate il cespuglio con la spada e calatevi nel buco. Sarete di nuovo nella Grotta dell'Eroe. Aprite lo scrigno e troverete 30 Rupie, poi potrete calarvi ancora più giù, muovere il blocco e uscire fuori. Tornate al Villaggio Horon.



Nord Horon

Andate su e a destra, e colpite i cespugli. Andate ancora a nord, colpite ancora i cespugli e potrete andare a sinistra oltre il ponte. Usate la Chiave Nodosa sul lucchetto e vi troverete davanti al Dungeon della Radice Nodosa. Entrate.

Dungeon della Radice Nodosa

Andate in alto oltre i blocchi a forma di occhio. Nella stanza successiva, muovete il blocco in alto a destra per aprire le porte, e andate a destra. Uccidete gli Stalfos e prendete la Chiave Piccola. Andate a sinistra di due schermate (potrete farlo usando la chiave). Uccidete gli Stalfos e prendete la Mappa dallo scrigno, poi andate in alto. Uccidete gli Zol e saltate sul carrello che vi porterà in un'altra stanza. Qui, uccidete i Moblins e muovete il blocco in mezzo per aprire la porta e andare a sinistra. Vi troverete in un labirinto! Procedete a sinistra fino a colpire il blocco, poi spingete in giù il blocco in basso e a sinistra il blocco a sinistra, poi andate su, a sinistra e giù e muovete in giù il blocco in basso e a sinistra il blocco alla vostra sinistra. Andate su e prendete il Seme Gasha dallo scrigno, poi saltate giù e uscirete dalla stanza. Nella nuova locazione, salite i gradini a destra e andate a destra. Premete la leva e prendete la Bussola dallo scrigno a destra. Tornate a sinistra e scendete i gradini. Entrate nel carrello che vi condurrà a una nuova stanza. Andate a sinistra e prendete le Bombe dallo scrigno. Tornate a destra, salite i gradini e scendete la scala a destra per arrivare a una leva. Premetela e troverete uno scrigno con una Chiave Piccola. Tornate indietro e salite i gradini, poi andate a sinistra e colpite con una Bomba la parte debole del muro. Poi andate su. Attraversate il labirinto nascondendovi nell'alcova per evitare di essere colpiti dalle punte. Poi andate su e usate la chiave per aprire la porta. Qui ci sono i Minotauri Gemelli. Sconfiggeteli e andate a sinistra. Muovete il blocco più lontano a sinistra e scendete le scale. Prendete la Borsa dei Semi e i Semi Scintilla, che userete per accendere le torce. Risalite le scale, muovete verso il basso il blocco sotto a quello più lontano a sinistra e andate a destra. C'è un teletrasporto, prendetelo. Usate i Semi Scintilla sulle torce a sinistra per aprire la porta e oltrepassatela. Uccidete tutti i Moblins e prendete la Chiave Boss dallo scrigno. Andate poi a destra, giù, a destra e spingete il blocco in alto a destra. Andate ancora a destra, accendete le torce e andate su di una schermata. Evitate i Wall Master e aprite lo scrigno per avere un Anello Magico. Andate a destra sul sentiero in alto e usate la Chiave Boss per entrare nella stanza del Drago Unicorno Aquamentus! Sconfiggetelo e prendete il Contenitore del Cuore, poi andate a destra e prendete anche il Suolo Fertile!

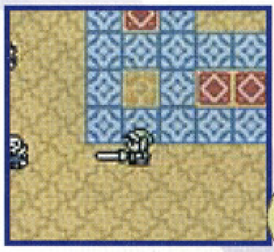




Nord Horon

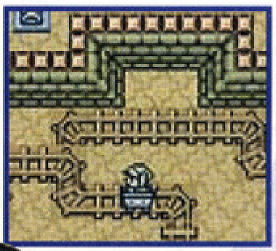
Una volta usciti dal Dungeon della Radice Nodosa, una strega di nome Maple vi colpirà in pieno, facendovi cadere molti oggetti. Riprendetene velocemente quanti più potete, e anche le cose che ha fatto cadere lei! Questa strega appare di tanto in tanto: cercate sempre di approfittarne! Ora tornate al Villaggio Horon.





Villaggio Horon

Andate nell'angolo in basso a destra, dove ci sono due alberelli. Il profeta Sokra si sveglierà e vi dirà che i quattro spiriti delle stagioni vi stanno chiamando. Dopo che si sarà riaddormentato, bruciate i due alberelli e passate oltre, verso i Boschi dell'Inverno.

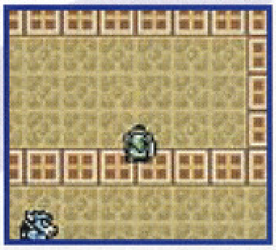




Suburbi Est

Salite di due schermate e poi andate a destra. Vedrete Rosa (appartenente alla misteriosa razza dei Subrosiani) che vuole tornare al Villaggio Subrosia, perché sa che un tempio è improvvisamete caduto nel suo mondo. Ma lei non vuole che nessuno la segua, perciò seguitela senza farvi vedere (attenzione alla terza schermata, in cui cercherà di ingannarvi uscendo e rientrando subito!). Arrivati ai cespugli, tagliateli e troverete un vortice capace di portarvi a Subrosia.





Vulcani di Subrosia

Scendete le scale a sinistra, poi andate a sinistra, giù e scendete le scale. Ecco la Sala da Ballo dei Subrosiani! Parlate con il Subrosiano Rosso e ditegli che volete ballare per iniziare un mini-gioco in cui dovrete copiare le tre mosse del ballerino premendo A a ritmo. Se farete tutto alla perfezione, vi darà il Boomerang. A questo punto tornate vicino al vortice e scendete le scale a destra, che vi porteranno al Villaggio Subrosia.



Villaggio Subrosia e il Tempio delle Stagioni

Dal villaggio, andate a destra e troverete il Tempio delle Stagioni. Andate verso l'alto e i quattro spiriti vi accoglieranno. Entrate nel tempio andando su, camminate attraverso l'acqua per raggiungere il podio e vi sarà data la Bacchetta delle Stagioni. Uscite dal tempio e andate a sud-est per trovare la Torre dell'Inverno (un edificio blu). Entrate e colpite la leva col Boomerang per andare oltre la fossa di lava e salire le scale. Lo Spirito dell'Inverno benedirà la Bacchetta delle Stagioni, che avrà così il Potere dell'Inverno. Tornate al vortice ed entrateci per tornare nel vostro mondo.

Foreste dell'Inverno

Andate a destra e Sokra vi dirà di usare la Bacchetta delle Stagioni mentre vi trovate sul Ceppo d'Albero. Fatelo e sarà inverno. Andate a destra fino ad arrivare a una colonna di ghiaccio con un Frammento di Cuore, poi andate a nord fino a raggiungere una casa in un'Area d'Estate. Andate allora a sinistra, salite sul tronco d'albero e cambiate la stagione in inverno. Salite le scale a destra dell'edificio di neve e calatevi nel camino. Siete nella casa di Holly. Parlateci e vi darà la pala per spalare la neve dal davanti della casa. Fatelo e andate a sud fino a tornare al Frammento di Cuore, poi andate a sinistra e fate venire ancora l'inverno. Andate a sinistra e in alto, e poi togliete la neve e andate a destra. Colpite l'albero vicino alla statua del gufo per ottenere Semi Misteriosi (che fanno diventare vivi gli oggetti). Andate in alto, poi a sinistra e dentro ai Resti del Serpente.





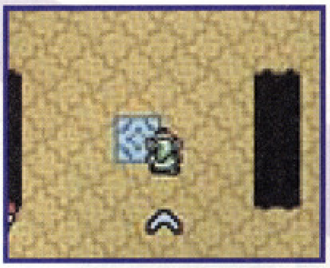
Resti del Serpente

Usate i Semi Scintilla sulle torce per aprire le porte e andate a sinistra. Aprite lo scrigno per prendere 5 Rupie e andate su. Nella nuova stanza, uccidete i serpenti, prendete la Chiave Piccola e tornate giù, poi andate a destra, su e a destra. Uccidete i serpenti e muovete a destra il blocco al centro e a destra per trovare uno scrigno con la Bussola dentro. Andate a sinistra e poi su. Uccidete Moblins e i serpenti per aprire la porta, poi spaccate il muro a sinistra (dove punta la freccia di blocchi) con una Bomba e troverete una stanza piena di Rupie. Poi uscite dalla stanza e usate la chiave per aprire la porta e andare su. Colpite entrambi i Bumper Beetle che sono nella buca per aprire la porta e andare a sinistra. Lanciate delle bombe oltre la buca ai Guerrieri Maiali per sconfiggerli. Per avere altre bombe, tagliete i cespugli intorno. Dopo che li avrete sconfitti, apparirà uno scrigno e voi otterrete il Braccialetto del Potere, che vi permette di sollevare rocce e vasi e di compiere altre azioni che necessitano della forza. Uscite andando a destra. Sollevate tutti i vasi per trovare uno scrigno con la Mappa. Andate giù e poi a destra. Nella nuova stanza, uccidete tutti i nemici e muovete il blocco a destra verso destra per aprire la porta. Entrateci. Passate velocemente oltre le punte giganti e prendete la Chiave Piccola dallo scrigno, poi andate giù attraverso l'uscita a destra. Mettetevi il Braccialetto del Potere e spingete i cilindri, tenendo schiacciato il pulsante mentre li spingete. In questo modo potrete arrivare all'angolo in basso a destra della stanza, dove ci sono delle scale.



Salite e prendete il Seme Gasha, poi andate a sinistra e scendete le scale. Nella nuova stanza c'è un Deku Scrub a destra. Potete prendere 10 Bombe per 30 Rupie. Poi andate in alto. Correte diagonalmente in alto a destra e tirate una bomba al blocco rotto in alto per distruggerlo. Poi correte diagonalmente in alto a sinistra e tirate una bomba al blocco rotto in alto. Poi correte a sinistra e lanciate una bomba al blocco rotto sotto. Andate a destra e poi giù per colpire con una bomba il blocco rotto che avete sotto, e poi colpite con un'altra bomba il blocco rotto che si trova appena sotto l'ultimo che avete distrutto. Poi andate a destra e colpite il blocco rotto sulla destra. Adesso correte velocissimi allo scrigno e avrete la Chiave Piccola. Tornate indietro fino alla stanza con le punte e andate a destra. Distruggete con le bombe i blocchi deboli e scendete le scale a destra. Per evitare le punte, salite sulla sporgenza per far cadere il Thwomp. Salite sulla sua sommità e andate dall'altro lato della buca. Per oltrepassare i Thwimp, scendete le scale e corretegli attraverso, poi salite le scale. Spingete lontano il cilindro a destra,





prendete 10 Rupie dallo scrigno e andate a destra. Spingete i cilindri per passare, ma non fermatevi troppo a lungo sui punti rovinati del pavimento. Sollevate i vasi per toglierli di mezzo e usate la Chiave Piccola sulla porta chiusa per andare verso il basso. Nella stanza che troverete ora c'è il vecchio Facade, un boss di *Link's Awakening*! Distruggetelo e andate a destra di due schermate. Usate la Chiave Piccola sul blocco chiuso a chiave, poi andate a destra e in basso. Oltrepassate le piattaforme semoventi in direzione antioraria e raggiungete la parte destra della stanza, poi andate su. Prendete la Chiave Boss dallo scrigno e saltate giù e andate a sinistra per due schermate. Muovete il vaso e poi lanciate una bomba nella parete rovinata in basso per romperla e procedete verso il basso. Per togliere di mezzo i conigli, tirate delle bombe nelle loro gabbie, in modo che la porta si apra e voi possiate andare a destra. Saltate nel vortice e andate giù. Passate oltre le piattaforme semoventi, spostate i vasi e usate la Chiave Boss sulla porta per andare a destra. Vi troverete davanti Dodongo, un altro vecchio boss. Sconfiggetelo e prendete il Contenitore dei Cuori e poi andate in basso per prendere il Dono del Tempo.

Boschi dell'Inverno



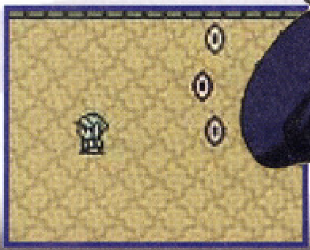
Andate a sinistra sollevando la roccia, andate su e fate venire l'inverno, poi tornate al Villaggio Horon.

Villaggio Horon e Nord Horon

Dal Villaggio Horon andate a nord fino ad arrivare in un posto situato una schermata a sinistra rispetto a dove avete incontrato Din. Muovete le rocce. Ora è il momento di decidere quale animale volete avere per amico. Se volete Dimitri, prendete il Flauto Strano dal Gioco di Danza di Subrosia, prima di andare a nord. Invece, se volete Moosh, comprate il Flauto Strano nel Negozio del Villaggio Horon prima di dirigervi a nord. Poi andate a nord fino a trovare un albero con strani semi, e colpitelo per avere i Semi Profumo. Servono a scansare i nemici, per esempio. Ora andate a destra e poi giù per entrare nella Palestra di Blaino. Parlate con Blaino per combatterci in un incontro di boxe (costa 10 Rupie). Se continuerete a colpirlo mentre è in guardia lui andrà indietro, e alla fine uscirà dal ring e perderà. Così otterrete i Guantoni di Ricky. Uscite dalla Palestra e andate su, a sinistra, giù, a sinistra, su e ancora a sinistra.







Piana Holodrum



Andate a sinistra e poi a nord per parlare con il Canguro Ricky. Dategli i suoi guantoni e lui vi permetterà di entrare nel suo marsupio. Se non avete il Flauto Strano, lui vi darà un flauto per chiamarlo quando ne avete bisogno. Adesso andate a sud sopra i buchi fino a quando potete e poi andate a sinistra, su, su e oltre la sporgenza, poi su. Andate ancora su, poi a sinistra e troverete un altro albero con i semi.

Palude Cilindrica

Colpite l'albero per avere i Semi Pegaso, che vi faranno correre veloci. Poi andate giù, a sinistra, due volte su, a destra ed entrate nella casa del Custode della Diga. Ha perso la chiave per far funzionare la Diga! Colpite la leva per prosciugare la pozza, e vedrete la chiave sul fondo. Prendetela. Poi uscite dalla casa e scendete le scale sulla destra per entrare nel laghetto prosciugato. Qui usate i Semi Pegaso, fermatevi sulla leva e poi correte oltre il ponte prima che scompaia. Muovete la roccia più vicina a voi in alto e poi muovete quella accanto verso il basso. Sollevate la roccia avanti e muovete la roccia in fondo a sinistra e quella in mezzo verso l'alto. Ora potete scendere le scale. Andate a sinistra, sollevate le rocce e passate oltre l'acqua bassa. Andate a destra, sollevate le rocce e salite la scala. Ora andate su e uscite salendo le scale. Andate in basso quanto potete e poi a destra e usate la chiave della diga sul lucchetto. Questo prosciugherà l'acqua dalla Palude Cilindrica. Ora andate a sinistra, su e a destra e troverete Sokra. Lui vi dirà che avete bisogno di un altro Potere delle Stagioni. A questo punto saltate giù dalla sporgenza nell'acqua bassa e andate giù di tre schermate.

Qui finisce la prima parte della guida. Continuate a seguirci nei prossimi numeri per saperne di più!





SpaccaCodici

VI TROVATE DAVANTI A UN PROBLEMA INSORMONTABILE E NON SAPETE PIÙ COSA FARE? ALLORA QUESTA GRANDISSIMA GUIDA AI MIGLIORI GIOCHI PER GAME BOY COLOR È SICURAMENTE QUELLO CHE FA PER VOI!

BACK TRACK (GBA)



ATTIVARE TUTTE LE ARMI

Per attivare tutte le armi disponibili nel gioco dovete innanzitutto andare al menu di "Dark Side of the Moon" e selezionare l'opzione "Build Secret Base". Per farlo, premete Select, L, E, B, L, R, F. Una volta inserito il codice ed entrati nel menu segreto, premete A e arriverete alla schermata delle password. Inserite ora la parola chiave "weap".

MUNIZIONI CHE SI RICARICANO AUTOMATICAMENTE

Per fare il pieno automatico di munizioni (molto utile) dovete innanzitutto andare al menu di "Dark Side of the Moon" e selezionare l'opzione "Build Secret Base". Per farlo, premete Select, L, E, B, L, R, F. Una volta inserito il codice ed entrati nel menu segreto, premete A e arriverete alla schermata delle password. Inserite ora la parola chiave "ammo".



INVINCIBILITA'

Per diventare assolutamente invincibili dovete innanzitutto andare al menu di "Dark Side of the Moon" e selezionare l'opzione "Build Secret Base". Per farlo, premete Select, L, E, B, L, R, F. Una volta inserito il codice ed entrati nel menu segreto, premete A e arriverete alla schermata delle password. Inserite ora la parola chiave "god".



BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER (GBC)

PASSWORD DI LIVELLO

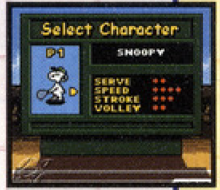
Livello	Password
2	C76564J
3	L88R8TC
4	Y539WZG
5	NTTJ9KY

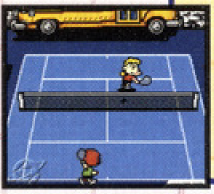






SNOOPY TENNIS (GBC)





SBLOCCARE WOODSTOCK

Per sbloccare l'amico giallo pennuto del simpatico cane dei fumetti, andate alla schermata di inserimento delle password e inserite WHGX. Ecco, ora potrete giocare con Woodstock.





MARIO KART SUPER CIRCUIT (GBA)

PARTENZA A RAZZO

Per partire velocissimi (un trucco presente in tutti i *Mario Kart*) dovrete premere l'acceleratore nel momento esatto in cui la luce verde del semaforo si accende. Occorre un tempismo perfetto, ma vedrete la vostra automobilina sprintare avanti agli avversari!

NUOVO SCHERMO DEI TITOLI



Vi siete stufati dello sfondo blu dello schermo dei titoli? Lo preferireste arancione? Vi basterà finire il gioco nelle varie classi: 50cc, 100cc e 150cc. Facile, no?!?

SBLOCCARE LE PISTE CLASSICHE SNES IN MODALITA' GP

Completate l'intero circuito (50, 100 o 150) una volta con almeno un oro in ogni corsa. Ora correte ancora ogni gara almeno un'altra volta e prendete 100 o più monete. Le piste "Classic SNES" saranno sbloccate, coppa per coppa!

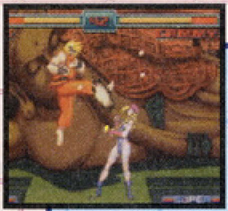
SBLOCCARE LE PISTE CLASSICHE SNES IN MODALITA' TIME TRIAL

Sbloccate le piste classiche SNES in classe 150cc. Ora potrete utilizzarle anche nella modalità Time Trial (Prove a tempo).

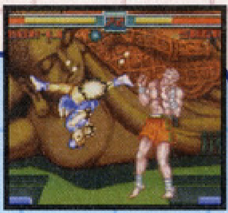
SBLOCCARE "SPECIAL CUP"

Per sbloccare il circuito finale, la "Special Cup" (che include la "Star Road"), dovete ottenere un oro in ognuna delle gare precedenti.





SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL (GBA)



MOSSE SPECIALI FACILI

Avete problemi a eseguire le complicate mosse speciali di questo gioco? Provate a fare così. Durante il gioco singolo, premete G, G, H, H, F, E, F, E, B e A senza mettere in pausa il gioco. Dovete essere molto veloci, però! Inserito correttamente questo codice, potrete eseguire le super mosse muovendo solo il personaggio nella direzione desiderata e premendo il tasto giusto.

SBLOCCARE LE MODALITA' SURVIVAL E TIME ATTACK

Finite il gioco due volte e, dopo ciascuna, si sbloccherà una modalità extra. La prima volta otterrete quella Survival (Sopravvivenza), la seconda quella Time Attack.

RAYMAN ADVANCE (GBA)

99 VITE



Mettete in pausa il gioco e inserite il seguente codice: F, E, H, E, F, R. Avrete ben 99 vite!

OTTENERE TUTTE LE MOSSE SPECIALI



Mettete in pausa il gioco e inserite il seguente codice: H, F, E, F, G, L. Rayman avrà ora tutte le mosse speciali a disposizione.

INVINCIBILITA'

Mettete in pausa il gioco e inserite il seguente codice: E, G, E, F, E, R. Rayman sarà invincibile.

RIPRENDERE TUTTA L'ENERGIA

Mettete in pausa il gioco e inserite il seguente codice: L, H, F, G, H, R.

"CONTINUA" INFINITI



Dalla schermata che vi chiede se volete continuare, inserite il seguente codice: G, H, E, F e infine Start. Ecco fatto!

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER (GBC)

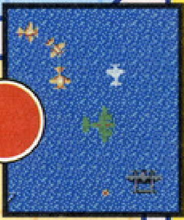
PASSWORD DI LIVELLO

Livello	Password
1	3NKFZ8
2	9MD1WV
3	XTN4F7
4	5BVPL2
5	9D6F0S
6	TSCNB4
7	CSJTQZ
8	BNPXZ9





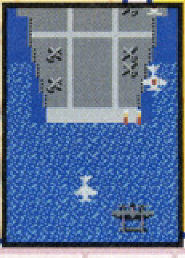
1942 (GBC)



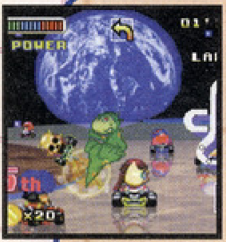
PASSWORD DI LIVELLO

Inserite le seguenti parole chiave e arriverete direttamente al livello corrispondente.

Livello	Password
Sottomarino	DCNC
Covo	XDKV
Fuoco	CFCS
Ghiaccio	DHCV
Vulcano	TJJT
Interno	JMFJ
Palazzo	QNFS



KONAMI KRAZY RACERS (GBA)



SLOCCARE BEAR

Bear è un personaggio segreto nascosto in una delle piste del gioco. Per sbloccarlo, incominciate una corsa (purché non sia una "free race") sulla pista "Cyber Field 2".



Quando vi avvicinerete alla linea del traguardo, prendete il diamante blu. Completate la corsa e salvate: Bear sarà ora disponibile nella schermata di selezione del personaggio.

SBLOCCARE KING

King è un personaggio segreto nascosto nella pista "Sky Bridge 2". Per ottenerlo iniziate una corsa sulla pista "Sky Bridge 2" (non una libera, però). Prendete la campanella blu e usatela per saltare oltre la voragine sulla destra, atterrerete su una lontana piattaforma. Qui troverete un diamante blu: prendetelo. Completate la corsa e salvate: King sarà ora disponibile nella schermata di selezione del personaggio.

SBLOCCARE VIC VIPER

Vic Viper è un personaggio segreto nascosto nella pista "Moon Road". Per ottenerlo iniziate una corsa sulla pista "Moon Road" (non una libera, però). Saltate la prima voragine a destra prendendo l'apposito bonus-potenziamento e atterrerete su una lunga piattaforma con un diamante blu. Prendetelo. Completate la corsa e salvate: Vic Viper sarà ora disponibile nella schermata di selezione del personaggio.



GBM-MAIL

ECCOCI FINALMENTE ALL'ANGOLO DEDICATO ALLE VOSTRE LETTERE. RICORDATE CHE PER CHIEDERCI TUTTO QUELLO CHE VOLETE O PER DARCI TANTI CONSIGLI CHE CI AIUTERANNO A MIGLIORARE SEMPRE DI PIÙ LA VOSTRA RIVISTA PREFERITA, DOVETE SCRIVERCI A QUESTO INDIRIZZO: GAME BOY MANIA C/O PLAY PRESS PUBLISHING - VIA VITORCHIANO, 123 - 00189 ROMA



Ciao mitica redazione di Game Boy Mania, mi chiamo Riccardo e ho 13 anni. Vi ho sempre seguito e adesso devo ricorrere al vostro aiuto. Ho tre domande da farvi:
1) Nella vostra undicesima uscita, nella guida di Pokémon avete detto che alle Rovine d'Alfa ci sono altri segreti e quando avremmo avuto Surf e Forza li avremmo trovati. Io ci ho provato e ho trovato un puzzle. Dalla descrizione sembrerebbe un Aerodactyl, mi potete dire se sì e come si risolve?
2) Accanto alla casetta per andare al Percorso 32, dall'altra parte verso sinistra ci sono dei monticelli e subito dopo un tunnel. Mi dite come faccio ad andarci?
3) Ho un Game Boy Pocket, mi conviene comprare un Game Boy Advance?
Saluti dal vostro lettore Riccardo.
Vi scongiuro, pubblicatemi!!!



Caro Riccardo, non ti preoccupare! Eccomi qui, pronto a risolvere tutte le tue domande! Allora, sei pronto? Partiamo!
1) Una volta ottenuti Surf e Forza, si possono trovare le altre due entrate alle Rovine d'Alfa, una delle quali è dopo lo specchio d'acqua che si trova a sud della prima entrata, l'altra invece è nella Grotta di Mezzo, dopo aver spostato un masso ingombrante. In entrambi i casi ti troverai di fronte a un puzzle da risolvere, proprio come il primo di Kabuto. Quello che hai trovato tu è proprio un Aerodactyl, e non è in realtà difficilissimo da ricostruire. E inoltre, a pag. 37 del n. 13 troverai il modo più semplice di entrare in tutti i luoghi delle Rovine e anche le immagini dei quattro puzzle completi, che potranno aiutarti. Sarai certo di aver risolto il puzzle quando il gioco ti permetterà di cadere nella botola che porta alla stanza segreta delle Rovine premendo il pulsante A. Se hai sbagliato qualcosa, non succederà invece niente. Una volta dentro, potrai catturare diverse forme di Unown. Se sbloccherai tutti i puzzle, avrai la possibilità di catturare tutti e 26 i misteriosi Pokémon.
2) Mi sembra di poter dire con ragionevole certezza che non puoi accedere a quel tunnel, ma potrei anche sbagliarmi... non conosco a memoria l'intero gioco, devi scusarmi!
3) Se vuoi un mio consiglio spassionato, approfitta di una buona occasione e fatti regalare la bellissima nuova mini-console Nintendo. Il Game Boy Advance, infatti, rappresenta il futuro! Sebbene continuino a uscire bei giochi anche per il Game Boy Color, presto tutti i più belli saranno sull'Advance... perché negarlo? E quindi te lo consiglio vivamente!





Un saluto alla redazione di GB Mania! Mi chiamo Stefano Zugnoni, ho 15 anni e abito a Brivio (LC). È da molti mesi che colleziono la vostra rivista e la trovo molto interessante. Vedo che rispondete a molte domande, e vi chiedo per favore di rispondere anche alle mie:
1) Come si fa ad accedere alla Torre Radio di Lavandonia a Kanto in *Pokémon Argento*? Perché c'è un omino che la blocca.
2) Sempre in *Pokémon Argento*, come si accede alla Silph Spa a Kanto? Perché anche qui c'è un omino che blocca l'entrata!
3) Dove si trova il Pokémon Mew?
4) Dove si trova il Pokémon Smeargle?
Grazie per la vostra attenzione e sarei molto felice se poteste rispondermi!
Stefano
P.S.: La vostra rivista è mitica!!!!
In cambio delle vostre risposte, vorrei dare un super consiglio su *Pokémon Oro e Argento*, che scommetto nessuno sa: come duplicare i Pokémon allo stesso livello. Allora, prendiamo un Pokémon (ad esempio Marill a livello 17). Prima di tutto bisogna salvare il gioco, poi entrate nel PC di Bill, depositate il Pokémon (in questo caso Marill) senza salvare, cambiate box e quando compaiono le scritte "Salvataggio non spegnere", voi spegnete immediatamente il gioco. Vedrete quando accenderete di nuovo il Game Boy un Marill in squadra e uno nel PC di Bill, il suo clone allo stesso livello! Tanti saluti da Stefano A Game Boy Mania!

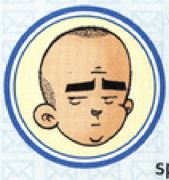
Ciao Stefano, è davvero un piacere conoscerti! Innanzitutto grazie per aver rivelato il trucco su come duplicare i Pokémon in *Oro, Argento e Cristallo* (sì, il trucco funziona solo per i giochi più nuovi dei Pocket Monster). Siamo certi che moltissimi lettori ne saranno felici e ti ringrazieranno.
Comunque, vorrei solo aggiungere un piccolo consiglio riguardo a questo trucco: qualche volta può capitare che, facendolo male, il Pokémon che si cerca di clonare sparisca nel nulla, e così invece di averne due vi ritroverete senza nessuno! Questo è ovviamente un fatto molto antipatico, che speriamo non accada a nessuno dei nostri lettori, però può succedere, quindi... fate molta attenzione! Ma ora, Stefano, veniamo alle tue domande:
1) La Torre Radio di Lavandonia non è accessibile in *Pokémon Oro e Argento*. Purtroppo, essendo Kanto soltanto una simpatica aggiunta all'avventura principale del gioco, che si svolge su Johto, molte cose che nei giochi precedenti si potevano fare sono state adesso eliminate. Perciò non si può salire ai piani superiori della Torre



Radio.
2) Stesso discorso fatto per la Torre Radio di Lavandonia. La Silph Spa non si può più visitare.
3) Mew non si trova normalmente come gli altri Pokémon selvatici. Purtroppo per noi, lo si può incontrare soltanto grazie a un trucco GameShark (che richiede perciò di avere la famigerata scheda). Quello per incontrare Mew a ogni incontro casuale nell'erba alta in *Pokémon Oro e Argento* (versione italiana) è 0DB8E764.
4) Smeargle si trova nell'erba alta vicino alle Rovine d'Alfa.

Cara redazione di GBM, proprio l'altro giorno ho visto in un ipermercato il mitico Game Boy Advance al prezzo di 260.000 lire, ma purtroppo il mio portafogli contiene solo 120.000 lire. I giochi disponibili erano 3: *Super Mario Advance, F-Zero* e *Kuru Kuru Kururin*, a 99.000 lire ciascuno. Intanto che racimolo la somma, vi porgo alcune domande:
1) Quale mi consigliate fra questi titoli di corse: *F.Zero, Konami Krazy Racers* o *Mario Kart Advance*?
2) Quali altri giochi per GBA mi consigliate?
3) *Silent Hill* per GBA sarà in italiano? E quando uscirà?
4) Per me amante dei Pokémon e del gioco di carte, *Pokémon Trading Card Game* è un buon acquisto?
La vostra rivista è stupenda, inimitabile e grandiosa, e per me sarebbe un vero onore essere pubblicato.
Volevo dirvi... perché non diventate un bisettimanale e mettete con il giornale degli omaggi? Vi prego, pubblicatemi e sarò la persona più felice del mondo! Grazie!
Pokéfanatico '86





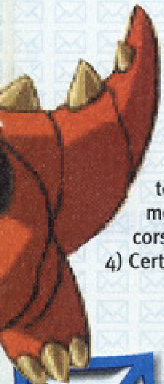
Ciao, caro amico Pokéfanatico! Scusaci se hai dovuto attendere così tanto per la pubblicazione della tua lettera, ma... alla fine ce l'abbiamo fatta, e spero davvero che tu sia comunque soddisfatto di avere il tuo posticino nella nostra rubrica GBM Mail! Chissà se nel frattempo sei riuscito a comprare il game Boy Advance che desideravi (e soprattutto a un prezzo leggermente inferiore, spero!)... te lo auguro, perché questa fantastica mini console è davvero fenomenale e sta facendo felici migliaia di persone appassionate! Ma veniamo alle tue domande!
1) Io (e tutta la redazione) ti consiglio vivissimamente *Mario Kart Advance: Super Circuit*. Come avrai visto dalla nostra entusiastica recensione, a noi è piaciuto moltissimo, ed è davvero un titolo imperdibile, che ti piaccia o meno il genere!!!
2) Altri giochi veramente interessanti per il Game Boy Advance sono sicuramente *Super Street Fighter II Turbo Revival e Doom. Advance Wars* è poi un vero capolavoro, ma solo a patto che ti piacciano i giochi di strategia. Infine, ti segnalo uno splendido gioco di ruolo appena uscito in versione americana: si chiama *Golden Sun* e noi lo recensiremo nel prossimo numero... però devi sapere l'inglese almeno un pochino se te lo vuoi godere appieno!!!
3) *Silent Hill*... praticamente si tratterà di un'avventura testuale, perciò speriamo vivamente che riesca a uscire in italiano, per la gioia di tutti i videogiocatori del nostro paese. Però questo non si sa ancora, mentre già sappiamo che sicuramente uscirà in inglese nel corso del 2002. Aspettiamo e staremo a vedere.
4) Certamente *Pokémon Trading Card Game* è il gioco che fa per te! E qui in redazione ha fatto impazzire davvero tutti, anche i non appassionati dei Pokémon! È un titolo bellissimo, non te lo far sfuggire!

Gentilissima redazione di Game Boy Mania, nell'ultimo mese ho scoperto con grande ammirazione la vostra rivista: sono ormai 3 settimane che ho comprato l'ultimo gioiellino di casa Nintendo, ed è da allora che posso dire d'aver perso il sonno e la ragione! Giunto alla veneranda età di soli 23 anni, sono ancora un fan sfegatato della nipponica Nintendo, la casa di console più meritevole di ammirazione nella giungla di videogiochi che ormai ci sommerge. E ammirazione è il sentimento giusto da provare, perché la qualità che contraddistingue questa casa e i suoi prodotti non è comune, anzi! Ma vi scrivo anche perché ho comprato *Castlevania Advance* e dopo aver combattuto a lungo, sono arrivato a un punto limite: Camilla. Questa bella tipa, che ha deciso di risvegliare Dracula, se ne sta sul suo teschione tanto carina e io non riesco ad ammazzarla, perché bastano 2 minuti a lei per farmi fuori! Allora vi chiedo: potete aiutarmi? Mi sapete indicare altrimenti un sito Internet dove possa trovare una soluzione completa? Se volete darmi qualche indicazione, ve ne sarò grato.
Vi ringrazio e vi faccio ancora i miei complimenti.
Alessandro Bavaro
P.S.: Da 2 anni studio giapponese all'università... è possibile acquistare online giochi GBA in giapponese? Se sì, dove?



Caro Alessandro, è davvero meraviglioso poter ricevere lettere come la tua, in cui traspare tutta la bellezza di essere riusciti a seguire la propria passione anche una volta "cresciuti", senza per forza dover dimenticare la fantasia e soccombere allo squallore di un mondo che spesso e volentieri vorrebbe soffocare quanto di "puro" e creativo c'è in noi! Qui in redazione siamo tutti perfettamente d'accordo con te per quanto riguarda il discorso del Game Boy Advance (che ha tolto il sonno anche a noi!) e soprattutto per quanto riguarda la Nintendo, che è stata e continua a essere una casa piena di genialità e davvero fuori dal comune! Vedrai che con il GBA e il fantastico GameCube la Grande N farà vedere ancora una volta di che cosa è capace (feel the Nintendo Difference!!!). Per quanto riguarda i tuoi problemi con *Castlevania*, posso consigliarti il miglior sito per quanto riguarda soluzioni e codici: www.gamefaqs.com. Sicuramente troverai una strategia completa e quant'altro ti possa aiutare. Per quanto riguarda la tua seconda richiesta (a proposito, complimenti per i tuoi interessantissimi studi), ti posso dire di provare con www.gamestheater.com. È un negozio on-line specializzato in importazione dal Giappone e dall'America, perciò non dovresti avere problemi a trovare ciò che cerchi.
In bocca al lupo per tutto e...
continua a seguirci!





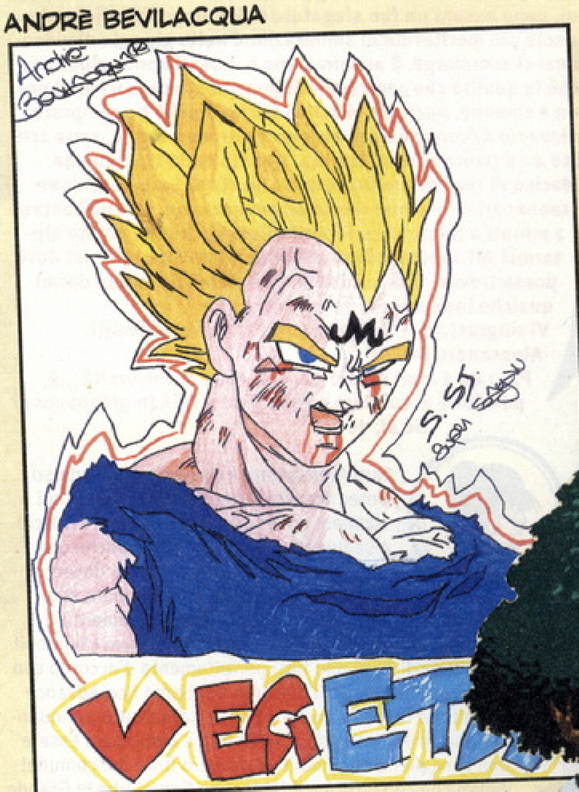
LA BACHECA
DI GAME BOY MANIA!



Per mandarci i vostri capolavori spediteli a:
GAME BOY MANIA
c/o PLAY PRESS PUBLISHING
Via Vitorchiano, 123
00189 Roma

Misteri, segreti, enigmi e fenomeni inspiegabili... roba di tutti i giorni per gli agenti Fox Mulder e Dana Scully. Visto il successo ottenuto, anche in questo numero abbiamo deciso di premiare i nostri artisti con le Action Figure di X-Files che vedete nella foto. Scegliere tra le decine di disegni che ci sono arrivati è stata una vera impresa, ma alla fine ce l'abbiamo fatta... complimenti a tutti!

ANDRÈ BEVILACQUA



FRANCESCO MARSANO



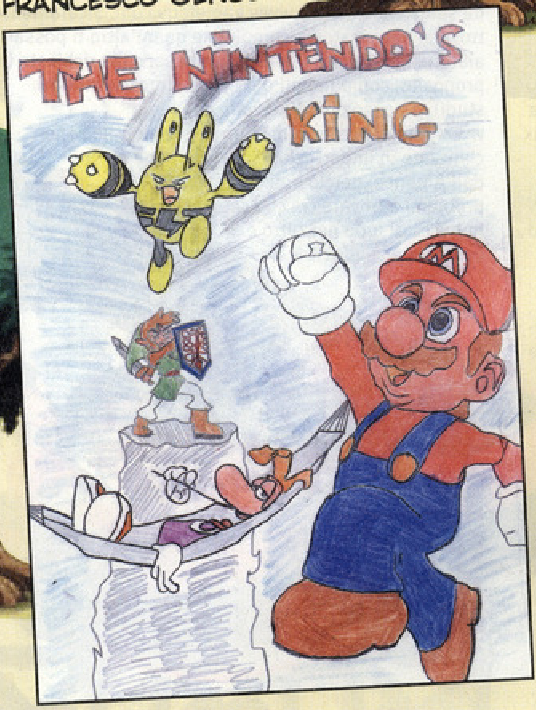




MARCELLO PARENTI



FRANCESCO GENCO





Ricordate che i vostri disegni più belli verranno messi in mostra e potrete ricevere un bellissimo regalo!

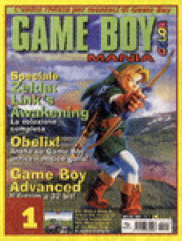
ARRETRATI

GAME BOY MANIA

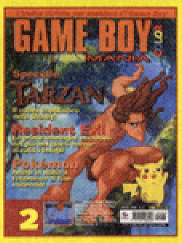
POTETE TELEFONARE ALLO 06-33221250 PER RICHIEDERE GLI ARRETRATI CON CARTA DI CREDITO. PER AVERE INFORMAZIONI SULLE VOSTRE RICHIESTE DI ARRETRATI, POTETE MANDARE UNA MAIL A: arretrati@playpress.com

Per ricevere gli arretrati inviateci la richiesta: compilate il modulo specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a PLAY PRESS PUBLISHING - VIA VITORCHIANO, 123 - 00189 ROMA. Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (L. 5.900 €3,05) le spese di spedizione pari a L. 8.000 (€ 4,13). Spedite tutto a: Play Press Publishing - Via Vitorchiano, 123 - 00189 Roma.

ALLEGARE IN BUSTA CHIUSA CON LA FOTOCOPIA DEL C.C. POSTALE N. 99353005 INTESTATO A SERVIZIO ARRETRATI PLAY PRESS PUBLISHING - VIA VITORCHIANO, 123 - 00189 ROMA.



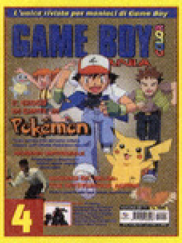
1 — RECENSIONI
R-Type DX, Klax, Paperboy, Joust/Defender, Spy Hunter/Moon Patrol, Maya the Bee, Spy Vs. Spy, Bust-A-Move 4, Prince of Persia, F1 World Grand Prix, Lucky Luke, Legend of the River King, Obelix, NBA in the Zone, NHL Blades of Steel, NFL Blitz, Chessmaster



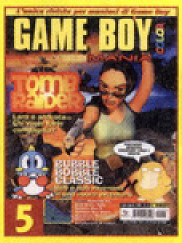
2 — RECENSIONI
Tarzan, Space Station Silicon Valley, Revelations: The Demon Slayer, Black Bass Lure Fishing, Hollywood Pinball, Chase HQ, Golden Goal, ISS Pro '99, AntZ, Oddworld Adventures II, All Star Tennis '99, Star Wars Episode 1: Racers, Mario Golf, Mickey's Racing Adventure, Suzuki Alstare Extreme Racing, Pokémon Red & Blue, Pokémon Pinball



3 — RECENSIONI
Rayman 2, Worms Armageddon, Rugrats: Time Travelers, Supreme Snowboarding, Mr. Nutz, Grand Theft Auto, Tom & Jerry, Space Invaders, Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy, Turok: Rage Wars, Ms Pac-Man, Beauty & The Beast, Evil Knievel



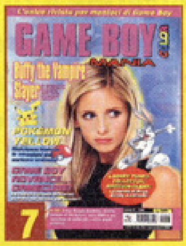
4 — RECENSIONI
F1 Racing Championship, Toy Story 2, Tasmanian Devil: Munching Madness, Mission: Impossible, Ready 2 Rumble, IK+, Ronaldo V-Football, Tony Hawk's Skateboarding



5 — RECENSIONI
Yoda Stories, M. Machines 1 & 2: Twin Turbo, Bubble Bobble Classic, Tomb Raider, S.Fighter Alpha, Déjà Vu I & II, NHL 2000, Test Drive 6, R. Six, Tiger Woods PGA Tour 2000, Babe & Friends, Gex 3, Dragon Warrior Monsters



6 — RECENSIONI
M. Gear Solid, Wario Land 3, Wacky Races, J. McGrath Supercross, M. Tetris Challenge, T. Trouble, Bugs Bunny in Crazy Castle 4, Daffy Duck: Fowl Play, Speedy Gonzales: Aztec Adventure, Jim Henson's Muppets, Catz Dogz Your Virtual Petz Palz, Tony Hawk's Skateboarding, Game Boy Gallery 3, Wings Of Fury



7 — RECENSIONI
Driver, Looney Tunes Collector: Martian Alert!, Pokémon Yellow, Puchi Carat, Spirou: The Robot Invasion, Pro Pool, NBA In The Zone 2000, Asterix: Sulle Tracce di Idefix, Winnie The Pooh, X-Men: Mutant Academy, Catwoman, UEFA 2000, Alfred's Adventure, Cool Bricks



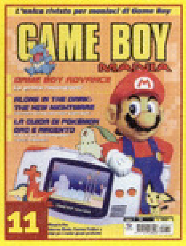
8 — RECENSIONI
Austin Powers Oh Behave!, Austin Powers Welcome to my Underground Lair, Disney's Dinosaur, Jeremy McGrath Supercross 2000, Daikatana, Perfect Dark, The Road to El Dorado, TOCA: Touring Car Championship, Buffy the Vampire Slayer, Roland Garros French Open



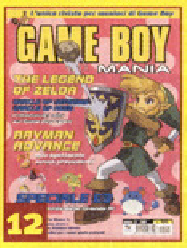
9 — RECENSIONI
Thunderbirds, Cyber Tiger, Spiderman, Frogger 2: Swampy's Revenge, Tom & Jerry Mouse Attacks, Croc 2, Titus the Fox, F1 Championship 2000, Rugrats: Totally Angelica, Disney's Aladdin, MTV Sports Skateboarding, Pocket Racing, Tonka Raceway, Ultimate Paintball, MIB2: The Series



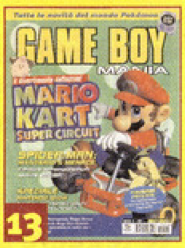
10 — RECENSIONI
Donkey Kong Country, The Grinch, The Mummy, Monkey Puncher, Pokémon Trading Card Game, Paperino: Operazione Papero, The Jungle Book: Mowgli's Wild Adventures, Chicken Run, Robot Wars, Gift, Grand Theft Auto 2, Animorphs, Batman of the Future: Return of the Joker, Batman: Chaos in Gotham City, Inspector Gadget, Uno



11 — RECENSIONI
Mario Advance, GT: All Japan Grand Touring Car Championship, Castevania: Circle of the Moon, Alone in the Dark: The New Nightmare, Mario Tennis, Star Wars Episode One: Obi-Wan's Adventure, Mat Hoffman's Pro BMX, The Mummy Returns, Walt Disney's Magical Racing Tour, Lego Stunt Rally, Buzz Lightyear of Star Command, Lion King: Simba's Mighty Adventure, Blade, Scooby-Doo: Classic Creep Capers, Dinosaur'Us



12 — RECENSIONI
Rayman Advance, Tony Hawk's Pro Skater 2, Army Men Advance, F-Zero Advance, Konami Krazy Racers, Pinobee, Kuru Kuru Kururin, Legend of Zelda: Oracle of Seasons, Legend of Zelda: Oracle of Ages, Indiana Jones e la macchina infernale, Spider-Man 2: The Sinister Six, Snoopy Tennis, Rainbow Islands, Shrek: Fairytale Freakdown, Mickey's Speedway USA, Pocket Soccer



13 — RECENSIONI
Mario Kart Super Circuit, Spider-Man: Mysterio's Menace, Super Street Fighter II: Turbo Revival, Bomberman Tournament, Tomb Raider: Curse of the Sword, Pokémon Crystal, Mega Man Xtreme, Dragon's Lair, 1942

Nome ....
Cognome ....
Indirizzo .... **N.** ....
Località ....
Cap ....
Prov. ....
Data di nascita ....
Telefono ....

Vi preghiamo di scrivere i vostri dati in modo chiaro, possibilmente in stampatello

Scelgo di pagare con
☐ versamento su CCP
Carta di Credito ☐ Carta SÌ ☐ American Express
N. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre)
SCAD. ☐☐ ☐☐ Firma del titolare

ARRETRATI Game Boy Mania

GAME BOY MANIA N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Spese Postali ....
Totale ....



GAME BOY MANIA

Sul prossimo numero della vostra rivista preferita:

SUPER DODGE BALL ADVANCE





Ve ne avevamo parlato qualche mese fa, e adesso questo fantastico gioco è in arrivo! Per chi ama gli sport pieni d'azione, questo simulatore di "palla avvelenata" è un vero gioiello! Recensione completa per voi nel prossimo numero di Game Boy Mania!

SONIC THE HEDGEHOG ADVANCE



Il mitico istrice blu più veloce del mondo è quasi arrivato! E quindi... aspettatevi le nostre opinioni su questa bomba! Impossibile perdersele!



X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE

Gli X-Men non si fermano mai! Ecco tornare il mitico Wolverine e tutti i suoi amici in un picchiaduro a scorrimento pieno zeppo di azione! I fanatici del genere e dei mutanti più famosi della terra sono avvertiti!





ECKS VS SEWER



Il nuovo sparatutto in prima persona si avvicina a grandi passi... nel prossimo numero potrete leggere sicuramente un'anteprima completa, se non addirittura la recensione!!! Staremo a vedere!





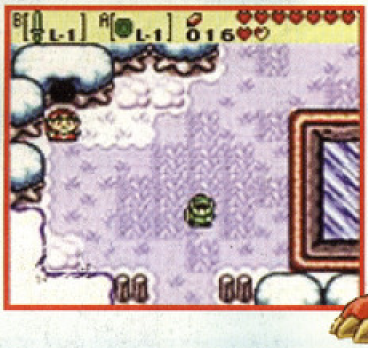


CASPER

Il vermiciattolo più eroico e famoso del mondo dei videogiochi debutta sul Game Boy Advance! Sarà ancora una volta all'altezza della situazione?

ZELDA ORACLES

State giocando alle nuove e splendide avventure di Link, *Oracle of Seasons* e *Oracle of Ages*? Vi trovate in difficoltà? Niente paura, continua la nostra super guida!!!







POKÉMON WORLD
Tutto quello che c'è da sapere
sul mondo dei Pokémon:
videogiochi, gadget,
Pokémon Card Game,
serie televisiva
in una sola rivista!
IN REGALO IL POSTER DEI POKÉMON
POKÉMON POWER
POKEMON SNAP
POKEMON PINBALL
POKEMON TRADING CARD GAME
Guida Completa
Scoprite con noi i 100 nuovi Pokémon
Anteprima esclusiva di Hey You, Pikachu!
POKÉMON GOLD E SILVER
Guida Completa
IN REGALO IL MITICO POSTER DI CELEBI!
Numero 13 • L. 6.000 • € 3,10
Pokémon Pinball
La guida completa
Pokémon 3: Entei
Il terzo film arriva in DVD!
Esclusivo!
Le nostre traduzioni delle carte giapponesi!
PlayPress PUBLISHING
Editori per passione
UN NUMERO IMPERDIBILE
IN TUTTE LE EDICOLE A SOLE 6.000 LIRE!